NL2

NEXT LEVEL **EXTRA**

NUMERO 16
ARGENTINA $2,90 • URUGUAY $27 • PARAGUAY G 7.990
CHILE $1.090 • BOLIVIA $10,50 • VENEZUELA $1.360

FINAL FANTASY
THE SPIRITS WITHIN

¡TE CONTAMOS COMO SE HIZO ESTA INCREIBLE PELICULA DE SQUARE!

+ 1 SENSACIONAL SORTEO: ¡GANATE REMERAS Y POSTERS DE LA PELI!

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

¡LA GUIA DEFINITIVA PARA QUEMAR EL ASFALTO!

FINAL FANTASY CHRONICLES:
CHRONO TRIGGER

SOLUCION COMPLETA PARA PLAY DE ESTE RPG CLASICO

TRUCOS

NBA STREET ▪ GT ADVANCE ▪ WACKY RACES
MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL
DIGIMON WORLD: DIGITAL CARD BATTLE
FINAL FANTASY CHRONICLES ¡Y TODOS LOS REVIEWS Y PREVIEWS!



www.editorialpowerplay.com


ISSN 1514-9854
9 771514 985008 00016

PLAYSTATION ▪ PLAYSTATION 2 ▪ GAMECUBE ▪ XBOX ▪ DREAMCAST ▪ GAME BOY ▪ NINTENDO 64

INDEX

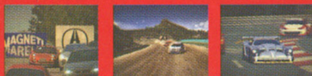
INDICE

NL2

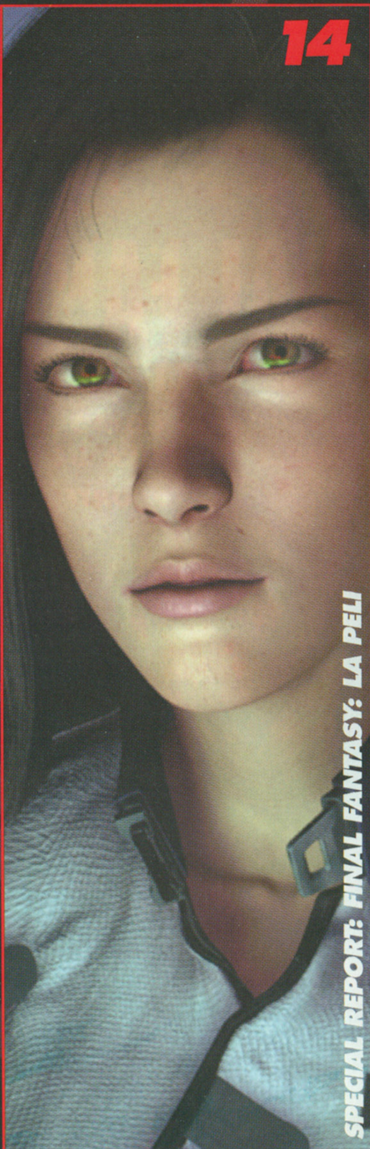
ESTE MES EN NEXT LEVEL EXTRA

CHEATERS PARADISE

SOLUCIONES



TRUCOS





FIRST APPROACH / FINAL TEST

EDITORIAL

Este nuevo número de Next Level Extra trae varias cositas con las que mantenerse entretenido todo el mes. En primer lugar, tenemos un análisis de la película que estuvimos esperando con verdadera furia durante meses. *Final Fantasy: The Spirits Within*, aquí llamada "El espíritu en nosotros" (jaja), llegó nomás a principios de mes y nos voló la cabeza. Sabíamos que la animación sería impresionante, pero no a este nivel. ¡Nadie se la tiene que perder, sea o no fana de FF, porque sin duda marca el inicio de una nueva manera de hacer cine! Los actores digitales por fin son una realidad, más allá de los pocos defectos que mencionamos en la nota de tapa. Para celebrar el acontecimiento, entre Columbia Pictures y Next Level Extra organizamos un concursito. Vean de qué se trata en el mismo informe.
Por otro lado, tienen la solución completa de Chrono Trigger y una guía especial de Gran Turismo 3 A-Spec, que los nuevos usuarios de la Play 2 nos estaban reclamando. Y por supuesto, trucos y más trucos.
Escríbannos al e-mail *nlx@editorialpowerplay.com* y cuéntennos qué les parece esta nueva NLX.

Durgan A. Nallar

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DIRECTORES DE ARTE
Martín Varsano - Gastón Enrichetti

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Máximo Frías - Diego Eduardo Vitorero

REDACTORES
Maximiliano Ferzzola - Diego Vitorero
Rodolfo Laborde - Martin Varsano

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
fernando@editorialpowerplay.com

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides
ventasnle@ciudad.com.ar

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NÚMERO
Marcelo Peñalver - Hernán Fernández
Carla Callegari

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level Extra es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay, Paraguay 2452, 4º B (1121) Teléfonos: 5411-4961-8424 / 8407 - Buenos Aires, Argentina. E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina, Agosto de 2001

FINAL FANTASY X PEGA DURO EN JAPÓN

Y COMO PASA SIEMPRE, CIENTOS DE FANS HICIERON COLA DESDE MUY TEMPRANO A LA ENTRADA DE LOS NEGOCIOS PARA HACERSE CON UNA COPIA

Puede que esté a la venta desde hace tan sólo una semana en el País del Sol Naciente. Sin embargo, de los 2,14 millones de copias que Square envió a los locales de videojuegos, el 70% se vendió en las primeras horas, llegando a venderse el 90% en los primeros cuatro días desde su lanzamiento. Square no sale aún de su asombro, debido a que FFX está pasando por mucho el record de ventas obtenido con FFVII y FFVIII, y eso que el mercado de PlayStation era mucho más masivo por aquel entonces que el de PS2.
Se espera ver la décima parte de la saga que hiciera famosa a SquareSoft, en los EE.UU., recién a principios del año que viene.



POKÉMON CRYSTAL EN CAMINO A LOS LOCALES

LOS AMANTES DE PIKACHU, RAICHU Y COMPAÑÍA TENDRÁN UN ÚLTIMO TITULO PARA DESPEDIRSE DEL GAME BOY COLOR



El juego en cuestión no es más que una versión especial de Pokémon Gold y Silver, presenta nuevas opciones de juego y un par de mejoras más. Para ser más claros, Pokémon Crystal nos ofrecerá la posibilidad de jugar también con una entrenadora, que cuenta con su propia mochila repleta de artilugios especiales. Además -y lo más importante- los jugadores podrán intercambiar los 251 Pokémon entre las versiones Gold, Silver, Red, Blue y Yellow. ¡El sueño de los Pokémon-adictos se hace realidad! Y por si fuera poco, este último soportará el cable link de Game Boy Color, el puerto infrarrojo y el transfer pack de la N64. ¿Qué más podríamos pedir? ¿Que fuera gratis, tal vez?

DEAD OR ALIVE 3 ANTES QUE LA XBOX

ESTARÁ ANDANDO EN LOS PUESTOS DE PROMOCIÓN DE XBOX, ASEGURÓ TECMO.

El listado de títulos que acompañará a la Xbox en su lanzamiento parece crecer día a día. Y nos atrevemos a decir que la tercera entrega de Dead or Alive, exclusividad de la Xbox, debe de ser uno de los juegos más esperados por la muchachada amante de los juegos de lucha y de las chicas lindas. Es por eso que estamos más que seguros que muchos fanáticos de los videojuegos estarán chochos con esta noticia: Team Ninja está trabajando actualmente en una demo jugable para los 10.000 stands promocionales que tendrá la Xbox dando vueltas por ahí antes de su lanzamiento (el 8 de noviembre del corriente año). No se sabe aún la fecha exacta en la que aparecerá andando la demo de DOA3, pero se calcula que sería entre septiembre y octubre. ¡Qué bueno que estaría ver alguna de ésas por acá...!





¡NUEVA DATA DE TOMB RAIDER!

PARECIERA SER QUE ALGO DE INFORMACIÓN TOP SECRET LOGRÓ ESCURRIRSE DE LOS CUARTELES DE EIDOS...

Según datos obtenidos por fuentes informativas muy confiables, a la supuesta muerte de Lara en Tomb Raider Chronicles le seguirá una truculenta historia que incluirá drogas y a nuestra heroína, que por algún motivo cambió su lujosa mansión por unas húmedas y oscuras alcantarillas. En algún momento de la historia, un grupo de espías la rescatarán, la limpiarán un poco, y la utilizarán para fines que no fueron dados a conocer (aunque estamos seguros que muchos ya estarán pensando qué "usos" le darían a la popular niña rica de Eidos, je).

¡Ejem! Volviendo al tema del guión, Core Design no parece estar dispuesta a darnos ningún dato sobre el mismo, pero no perdamos las esperanzas... quizás podamos hacernos una mejor idea de lo que se viene en un par de meses más. ¡Paciencia!

LA LENTA AGONÍA DE N64

LA CONSOLA DE 64 BITS DE NINTENDO SE RESISTE A FALLECER. PERO... ¿LE QUEDARÁ MUCHO?

Cada muerte de obispo aparece algún que otro título nuevo de Nintendo 64. Bueno, parece que se van asomando dos nuevas joyitas... y el inminente final de una máquina que supo tener juegos de ensueño, pero que no pudo -o no supo- ganarse el aprecio del grueso del público. Para Navidad se espera ver a Madden NFL 2002 y a Powerpuff Girls, mejor conocido en nuestro país como "Las Chicas Superpoderosas", las heroínas con cara de mosca de Cartoon Network. Ambos títulos (uno de deportes, el otro de peleas) deberían estar finiquitados para antes de fin de año.

Después... llegará el momento de retirarse, dejando así su puesto a la poderosa y prometedora Gamecube. ¡Gracias, N64! *Nunca, nunca te olvidaremos.*



Igualmente, Luigi ya renovó contrato para la Gamecube

¡PRIMERA FOTO DEL PAD-PICANA!

Una vez más, se demuestra que éste es un mundo que da cabida a las cosas más bizarras y delirantes que pueda concebir la mente humana. Se dio por fin a conocer el control que, por medio de ventosas, daría descargas eléctricas a los jugadores cuando, por ejemplo, nos da un misil o nos pegan un tiro. Para tranquilidad de los usuarios, uno de los responsables de esta especie de picana con forma de control aseguró que el mismo no daría shocks demasiado potentes, no, sino lo suficientemente fuertes como para producir pequeñas convulsiones musculares a sus víctimas ¡Ah, bueno! Ahora sí que nos quedamos tranquilos... ¡Mejor déme tres!



CRASH BANDICOOT NO SE PIERDE UNA

YA ESTÁ EN PREPARACIÓN UN NUEVO JUEGO DE LA EX MASCOTA DE SONY PARA EL GAME BOY ADVANCE



Universal Interactive anunció recientemente que Crash Bandicoot, uno de los personajes más populares durante el largo reinado de la PlayStation gris, hará su debut en la nueva y potente maquinita de Nintendo a principios del año que viene, es decir, en 2002. Los distribuidores también confirmaron que el juego estaba siendo desarrollado por el estudio Vicarious Visions, con sede en Nueva York, y creadores del genial Tony Hawk´s Pro Skater 2, también para Game Boy Advance. Aquí les va, a modo de anticipo, las primeras imágenes de la nueva aventura del mamífero naranja.

MÁS DE UN 1.000.000 DE GAMECUBE A ESTARÁN A LA VENTA EN LOS EE.UU.

A DIFERENCIA DEL JAPÓN, EN DONDE SÓLO HABRÁ 500.000 UNIDADES DURANTE LOS PRIMEROS DÍAS DEL LANZAMIENTO.



Así parece. Nintendo anunció que pondría a disposición del público norteamericano algo más de un millón (1,1) de unidades para el lanzamiento de la Gamecube, estipulado para el 5 de noviembre próximo. En el Japón (en donde se podrá conseguir el sistema a partir del 14 de septiembre) la cosa va a estar un poco más complicada, porque en un principio sólo habrá 500.000 unidades disponibles. Pero no será por mucho tiempo, ya que Nintendo planea colocar en las estanterías de los negocios nipones como 900.000 unidades más llegando a fin de año. El único color disponible en un principio será púrpura (¡puaj!), aunque se sabe que más adelante aparecerán otras variantes cromáticas. Nada se sabe todavía acerca del color de las Gamecube americanas, pero se espera que se siga el ejemplo nipón.

La compañía quiere tener ubicadas en todo el mundo 4 millones de unidades llegando a marzo de 2002.

LISTADO NO OFICIAL DE JUEGOS PARA XBOX

MUCHOS DE ELLOS NO FUERON AÚN CONFIRMADOS POR SUS RESPECTIVAS COMPAÑÍAS, AUNQUE SE RUMOREA QUE APARECERÁN UNA VEZ DISPONIBLE LA MÁQUINA.

Todavía Microsoft mantiene en secreto cuáles van a ser los juegos que acompañarán a su máquina, que tiene fecha de salida para el 8 de noviembre de este año. Así y todo, una empresa especializada en la venta de videojuegos online habría dado a conocer qué títulos estarían disponibles junto con el sistema: Azurik: Rise of Perathia, Dark Summit, Dead or Alive 3, Fuzion Frenzy, Halo, Mad Dash Racing, Madden NFL 2002, NASCAR Thunder 2002, New Legends, NFL 2K2, NHL Hitz, Nightcaster, Oddworld: Munch's Oddysee, Project Gotham Racing, Simpson's Road Rage, Star Wars Starfighter Special Edition y Tony Hawk's Pro Skater 2X compondrían, de ser todo esto cierto, la primera camada de títulos.

Y se comenta que unos pocos días más tarde del lanzamiento harían su aparición Amped: Freestyle Snowboarding, Legacy of Kain: Blood Omen 2, Star Wars Obi-Wan, NFL 2K2, y Shrek. También se mencionaron títulos de la talla de Hitman 2, Salt Lake 2002, Thunderstrike: Operation Phoenix y Race Nation. En la variedad está el gusto, dicen...

PRIMERA CANCELACIÓN DE GAMECUBE

LA BAJA ES RAVENBLADE, UN JUEGO DEL QUE POCO Y NADA SE SABÍA, PERO QUE PROMETÍA MUCHO.

Retro Studios, que hasta hace muy poco estaba trabajando en dos títulos para la Gamecube, acaba de dejar en la calle a 26 de sus integrantes, además de dar de baja el proyecto conocido como Ravenblade. Por lo visto, la firma tiene serias intenciones de dedicarse pura y exclusivamente a Metroid Prime, que ya pareciera ser un éxito asegurado.

Lástima, porque Ravenblade había llamado la atención de varios en la editorial, sobre todo la de aquellos que nos consideramos fanas incondicionales de los RPG.



UN ÉXITO LLAMADO GRAN TURISMO 3

LAS VENTAS DEL JUEGO SOBREPASARON TODAS LAS EXPECTATIVAS Y EL MISMO VICEPRESIDENTE SENIOR DE SCEA, JACK TRETTON, ASEGURÓ QUE GT3 PASÓ A SER EL TÍTULO MÁS VENDIDO DE LA HISTORIA.

Gran Turismo 3 A-Spec se vende actualmente por separado, o en el GT3 Racing Pack, compuesto por una copia del popular juego y una PS2, todo a un precio (en USA, claro) de $329.

SCEA lanzó Gran Turismo 3 A-SPEC con una extensa campaña de marketing de varios millones de dólares que durará hasta fines de este año, y que incluirá avisos en vía pública, publicidad en revistas de autos, videojuegos y deportes, spots en televisión por cable y stands de promoción en los principales locales de venta de juegos de consolas, que mostrarán las bondades del juego de carreras y del volante y los pedales Logitech GT Force. También se llevarán a cabo concursos con premios muy tentadores... lástima que quedemos al margen de todo esto -como pasa casi siempre- por no vivir en los EE.UU. ¡Buuaaaah!



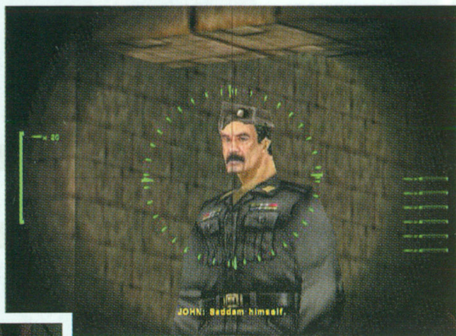




DREAMCAST SE TIÑE DE ROJO CON SOLDIER OF FORTUNE

ES UN TRABAJO SUCIO... PERO ALGUIEN TIENE QUE HACERLO. LOS USUARIOS DE LA CONSOLA DE SEGA, AGRADECIDOS.

Luego de pasar por una muy mala racha, las cosas parecen empezar a andar, de a poco, algo mejor para la consola del rulito. Después del bofetazo que nos diera Sierra cuando nos enteramos que nunca veríamos Half-Life: Blue Shift, los usuarios de Dreamcast estábamos ansiosos por tener algún shooter de renombre para descargar toda nuestra bronca acumulada. Bueno, nuestros ruegos parecen haber sido oídos por Crave Entertainment porque, para cuando estén leyendo esto, Soldier of Fortune para Dreamcast ya debería estar en los negocios de videojuegos.





Por si no se enteraron, en Soldier of Fortune somos un mercenario, ex Ranger, que deberá salir vivo de 30 misiones peligrosísimas en diversas partes del mundo. Se caracteriza por sus altas dosis de violencia (no es un juego recomendado para menores) y por tener un sistema de daño localizado. ¿Que qué quiere decir esto? Que podemos herir como en 15 zonas distintas a nuestros enemigos. SOF no tiene modo multiplayer. Así y todo, es un título que no deberían dejar de ver; si son adultos, claro.

RAGNAR SIGUE REPARTIENDO HACHAZOS

LAS AVENTURAS DEL VIKINGO MÁS SACADO DE LOS VIDEOJUEGOS ACABA DE INGRESAR AL MUNDO CONSOLERO.

Take-Two Interactive ya tiene lista la versión de Rune, originaria de PC, para la segunda consola de Sony. El título, que lleva como nombre Rune: Viking Warlord, nos pone a cargo de Ragnar, un guerrero nórdico con toda la chapa, que resulta ser el elegido de Odín para evitar la llegada del Ragnarok (el fin del mundo según los mitos vikingos). En su largo y peligroso camino, nuestro héroe deberá ir juntando diversos tipos de espadas, hachas, martillos de guerra y mazas, además de runas, que lo ayudarán a hacer frente a las hordas de goblins, no-muertos y demás bicharracos infernales. Este juego súper sangriento y en tercera persona fue desarrollado por la gente de Human Head Studios. ¡Pónganse a afilar esas hachas!

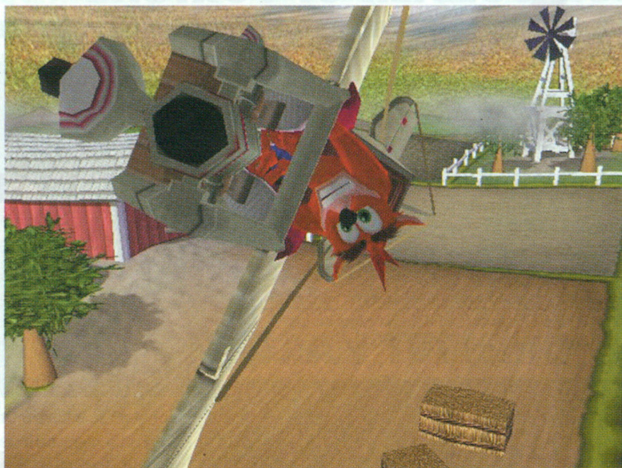




PS2

CRASH BANDICOOT: WRATH OF CORTEX

COMPAÑIA: Naughty Dog
DISTRIBUCION: Sony
FECHA DE SALIDA: Fin de invierno



Los muchachos de Naughty Dog nos obsequiaron no hace mucho, en la PSX, con un personaje con la chapa suficiente como para plantarle cara a Sonic y Mario. Y fue así como este... ¿perro de las praderas? se oficializó, por mérito propio, como mascota de la PlayStation de Sony.

Cortex volvió y ya está desarrollando un plan súper secreto que denomina El Destructor Final de Crash, que lo ayudará para deshacerse, de una buena vez, de lo que sea que fuese Crash. Para poner en funcionamiento esta creación infernal, Cortex robó unos cristales que mantenían a los dioses elementales dormidos. Y ahora el mundo es una hecatombe. Es la misión de Crash y su hermana Coco, recorrer 30 niveles -junglas, islas volcánicas, pueblos japoneses, etc.- para poner las cosas en orden. Además de Coco, que será jugable, muchos otros serán los personajes que se unirán, de una forma u otra, a las filas de nuestros aventureros. Y si eso no alcanza, dispondremos de un jeep, un aeroplano y un mech con forma de Crash entre algunos otros enseres tecnológicos.

En adición a la aventura, existirá un modo multiplayer para jugar con amiguetes dispuestos. Se dice que al finalizar este invierno la PS2 estaría por disponer de una nueva aventura de Crash.









PS2

BATMAN: VENGEANCE

COMPAÑIA: Montreal Studios
DISTRIBUCION: Ubi Soft
FECHA DE SALIDA: Principios de 2002

Fue una larga y ardua pelea. El Guasón ha muerto. Pero la pesadilla de Batman apenas comienza. Viendo el nicho en el mercado, los más peligrosos supervillanos de Gotham City se sacan de una manera indecible y es tarea de Batman ponerlos en su lugar. Basado en *Las Nuevas Aventuras de Batman*, Ubi Soft junto a Montreal Studios nos están preparando un título a pura acción para empezar a babearnos. Batman: Vengeance nos enfrenta a Poison Ivy, Mr. Freeze, Two Faces, entre muchos otros de los más buscados criminales de la serie. Batman hará uso de todas sus habilidades -su destreza en la lucha y su capa que le permite planear- y combatirá, con la ayuda de todos los adminículos que pueda portar en su Baticinturón -ganchos para agarrarse de los techos, boomerangs, gases, etc- contra cualquiera que desee amenazar la seguridad pública. Incluso el pobre murciéelago justiciero deberá recorrer niveles con su Batimóvil y su Batiavión para asegurarse que no quede ningún esbirro del mal escondido por ahí.







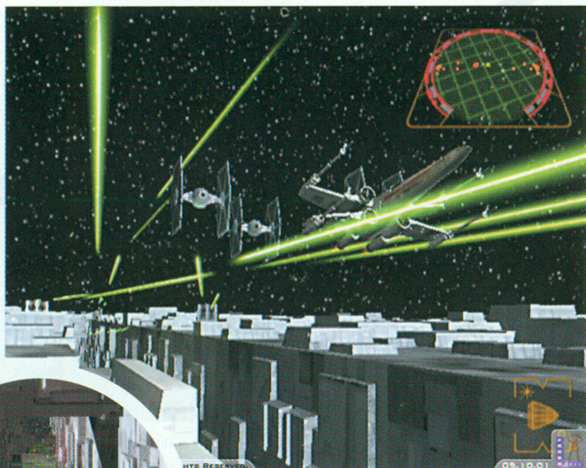


GC

STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II

COMPAÑIA: Factor 5
DISTRIBUCION: LucasArts
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2001

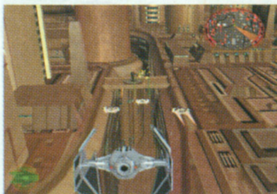
Los que estén ahorrando para hacerse con una Gamecube -que imaginamos no han de ser pocos-, van a poder jugar la secuela de aquel Rogue Squadron que no hace mucho alucinó a los usuarios de N64. Los videos que se mostraron en la E3 dejaron a todos boquiabiertos y los yanquis no dudaron en darle a este Rogue Squadron II el premio al mejor juego de acción. Ya verán que este título no es poca cosa...



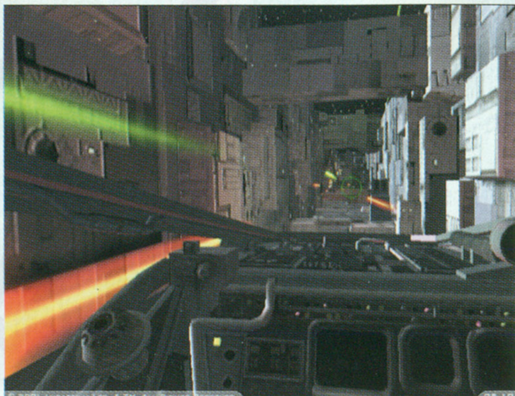


De más está decir que los gráficos han sido optimizados hasta niveles increíbles y que esta vez parecerá que estamos reviviendo las películas por la calidad de los mismos. Uno de los aspectos más destacables del apartado gráfico es el uso de las luces en tiempo real. Y lo mejor es que prometen que toda la acción en pantalla -con los geniales efectos especiales que en ella veremos incluidos- funcionará a unos suaves 60 cuadros por segundo. Se dice que absolutamente todo lo que la Gamecube tiene para ofrecer será visto en este juego que está a cargo de Factor 5.

Así que ya lo saben, si la fuerza te acompaña la Gamecube tendrá que ser tu aliada, ya que Star Wars- Rogue Leader: Rogue Squadron II será, por ahora, exclusivo de la gran N y se dejará ver en el mes de noviembre del corriente año.







PSX

THE ITALIAN JOB

COMPAÑIA: SCI
DISTRIBUCION: SCI
FECHA DE SALIDA: Octubre

Así que ya te jugaste todo Driver 2? ¿Y también, gracias a la espectacular guía que publicamos, ya no te quedan secretos en Wolrd Scariest Police Chases? ¡No te hagas drama, chabón! Allá donde muchos no se atreven más, SCI está dándole los últimos retoques a Italian Job, un juego de aquella película que en 1969 gustó a nuestros padres. Haciendo "el trabajo italiano" está Charlie Croker, quien quiere robar 4.000.000 de palos verdes a la mafia y, a bordo de cualquiera de sus coches, es imbatible. Las misiones se sucederán en cuatro áreas grandisímas que transcurren en Inglaterra, Turin y los Alpes Suizos. 13 vehículos diferentes -con sus propias características- y muchos modos de juego -además del principal- logran que este título sea uno de esos que nos mantienen en vilo durante meses. ¡Y es para PSX! Ya lo veremos en octubre.





PSX

TWISTED METAL: SMALL BRAWL

COMPAÑIA: Incognito
DISTRIBUCION: Sony
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2001

Si no tenés una PS2, o sos demasiado nene para absorber la cantidad de violencia explícita que Twisted Metal: Black nos muestra, y querés volver a sentir la adrenalina a full, este Twisted Metal: Small Brawl es para vos. Los mismos que hicieron de Black una pesadilla -Incognito- harán de Small Brawl un lindo y suavizado juego para los más pibes, aunque no por eso menos valedero. En este título no hay sangre ni demasiada violencia... de hecho, los autos serán radiocontrolados y agresivo Sweet Tooth será un payaso re liiindo. Las armas serán botellas y cosas por el estilo, nada de armas de destrucción masiva. Pero no importa, porque si Incognito se pone las pilas con este juego de la misma manera que lo hicieron con la versión adulta que se vio por PS2, este noviembre hasta los más grandulones nos vamos a divertir.





FI
TH

POR CARLA CALLEGARI

NAL FANTASY
E SPIRITS WITHIN

El séptimo arte y la saga más querida de los videojuegos se funden por primera vez, logrando una película que marcará un antes y un después, no sólo en el género de animación por computadora, sino también en el de la ciencia ficción.

"Planeta Tierra, año 2065, destrucción y desolación a nuestro alrededor. Pocos y preciados humanos sobreviven, debiendo encontrar una forma de recuperar la Tierra. Una devastadora invasión alienígena ha devorado la mayor parte del planeta. El destino recae en manos de una mujer, a quien el tiempo apremia. La Dra. Aki Ross, terminalmente infectada por un alien y guiada por su mentor, el Dr. Sid, desarrolla una solución orgánica capaz de destruir la depredación extraterrestre, basada en la teoría filosófica de que todos los seres vivos, incluso la Tierra, poseen un espíritu que los une en un Todo ("Gaia"), el cual puede ser herido o incluso destruido. Pero la milicia, bajo el mando del General Hein, tiene otros planes: un ataque masivo con el cañón espacial Zeus, que aniquilará a los aliens y posiblemente a la Tierra. Aki Ross, junto al escuadrón "Los Ojos Profundos", liderado por el Capitán Gray Edwards, escrutan la tierra para hallar los 8 espíritus compatibles que podrían salvar el mundo. Bajo una extraña conexión con los aliens, Aki busca en sus sueños la respuesta al misterio que los trajo aquí. Luchando contra ambos, el enemigo y el esquematizado militar Hein, Aki valientemente perseguirá su fantasía hasta el final."



La primera expresión es unánime: "¡Guau...!". La similitud de la protagonista con un ser humano es asombrosa; lo que nos muestra la pantalla supera toda expectativa. Detalles impecables, como porosidad de la piel, cabello con movimiento natural, superficies texturadas, etc. deja muy atrás a todas las películas de animación conocidas hasta el momento. Que quede claro: *Nunca vimos nada parecido.*

UN PECULIAR TERCER MUNDO

A pesar de desarrollarse en un futuro cercano, los escenarios no son menos imaginativos que los vistos en la serie de juegos FF. Grandes ciudades abandonadas, en ruinas, naves espaciales de diseño único, un cráter gigante donde anidan los aliens, ciudades futuristas, y hasta un mundo extraterrestre, son algunos



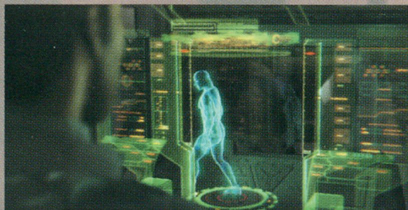
de los bastos universos surgidos de las fértiles mentes de los realizadores. 360 sets visuales fueron creados y en el DVD para PS2 se podrá cambiar el ángulo de cámara a nuestro antojo.
Existen además fabulosas criaturas: Inquietantes bichos al estilo de los del film *Alien, el Octavo Pasajero*, y los "espectros" que dominan el planeta, cuyas formas varían desde una especie de pulpos con tentáculos gigantes hasta gusanos voladores inspirados en dragones chinos; todos con una particularidad: son invisibles y, si te tocan, *te matan*.

UN FILM ADULTO

La combinación de los puntos de vista filosófico de los diseñadores norteamericanos y los japoneses, supuso un reto. Si bien todos los personajes son nativos americanos, se percibe un trasfondo oriental en los pensamientos, con fuertes bases mitológicas y ecológicas (en menor escala que en *Princess Mononoke*).

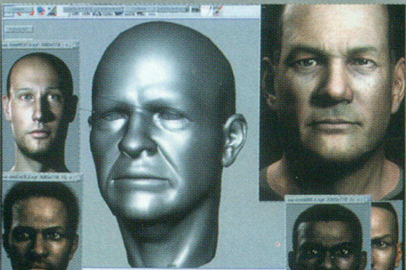
CASI HUMANO

Aún falta un poco (chiquito) para la perfección: los personajes carecen de emoción. Lamentablemente, esto se nota y llega a molestar, no permitiendo comprometer al espectador con las vivencias de los personajes, que atraviesan momentos de ira, frustración, compasión, etc., pero más bien se deduce, ya que pocas veces se percibe a través de los "actores" virtuales (algo así como la sensación de que no saben expresar lo que están sintiendo... escuchamos el llanto, pero no lo vemos). Las voces deberían ayudar al dramatismo, pero en algunos personajes logra el efecto contrario. Ej.: una voz característica como la del actor Steve Buscemi (*Resevoir Dog*) cuyo personaje es un estereotipo del actor Luke Perry... no hay que ser muy perspicaz para notar la falla; lo que vemos contradice lo que oímos. Esto quita naturalidad, y dispersa. También ocurre a la inversa: un personaje es la viva imagen del actor Denzel Washington, pero no habla como tal. De cualquier manera, hay que tomar en cuenta que ésta es una técnica absolutamente nueva. Seguramente en la próxima peli (que ya se está realizando) se perfec-



LA ALQUIMIA DEL ARTE Y LA TECNOLOGÍA

Durante casi cuatro años, los estudios Square, en Honolulu, reunieron a 300 de los mejores artistas gráficos y excepcionales creadores de animación de todo el mundo (director conceptual de *The Matrix*, animadores y artistas de *Godzilla*, *Titanic* y *Toy Story*, entre otros) trabajaron con lo más nuevo en máquinas SGI (Silicon Graphics Ink) y el software CG, disponible para establecer nuevas fronteras en la creación del contenido digital. Como nunca hasta el momento se había intentado realizar personajes hiper-realistas, tuvieron que crear un software propio que les permitiera hacer actores electrónicos similares a los reales.





cionarán estos puntos flojos y ahí Hollywood pensará dos veces antes de pagar fortunas a las estrellas de carne y hueso...

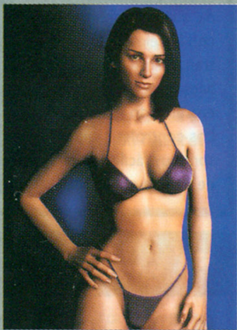
La visión del creador del juego Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, es un festín de conceptos, movimientos, diseño e imaginación, con novedosos personajes dentro de una aventura nunca antes vista. ¡No se asombren si en unos años figura en las enciclopedias de sus nietos!





PROCESO DE CREACIÓN DE LA BELLA PROTAGONISTA

Se esculpió la cara de Aki en tres dimensiones. De esa cara se hizo un molde de "alambre" (por computadora), al cual se superpuso un dibujo del personaje. El armazón se convirtió en el esqueleto, y permitió a los animadores darle movimiento y forma como de un ser vivo. El centro de la cabeza es, de hecho, su espina dorsal, la cual simula un hueso verdadero y se mueve como tal. Después recibió piel, conocida como "shaded mode". Luego un mapa de texturas agregó luz, sombras y reflejos, imperfecciones, etc. Pecas, poros y otros detalles fueron añadidos a mano en la computadora. No se digitalizó a una persona real, ni se escaneó piel humana para lograr estas auténticas características. Absolutamente *todo* fue creado desde el principio en una computadora. Por ultimo, se colocó separadamente un vestuario encima de la forma.



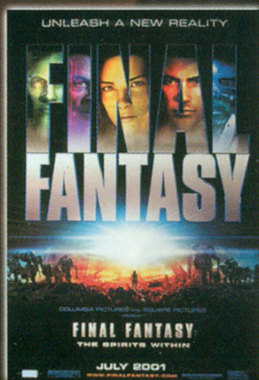
El cabello fue lo más complejo, ocupó un 30% de tiempo en realización (la cabeza de Aki contiene 60.000 cabellos y la computadora tiene que tomar en cuenta cada uno de ellos).

SENSACIONAL CONCURSO

FINAL FANTASY
EL ESPIRITU EN NOSOTROS

Por gentileza de nuestros amigos de Sony Pictures, tenemos 15 pósters exclusivos de la película y 5 remeras estampadas que te podés ganar con sólo enviar un e-mail hasta el 01/09 a *nlx@editorialpowerplay.com* con tus datos (nombre completo, DNI y teléfono) contándonos por qué sos digno de merecerte uno de los premios. ¿Esto qué significa? ¡Contanos por qué, como fanático total de los juegos de Final Fantasy, vos sos *el elegido* entre miles de lectores!

Entre todos los e-mails seleccionaremos las mejores razones para premiarte. ¡Cinco se llevarán póster y remera, y otros diez uno de los pósters!



PSX

BLAST LACROSSE

COMPAÑIA: Sandbox Studios
DISTRIBUCION: Acclaim

7.3 MUY BUENO

Este nuevo juego de la división deportiva de Acclaim es como un híbrido entre NHL Rock the Rink y la serie NFL Blitz. El punto más destacable de BL es su frenetismo. Es rápido, entretenido y lo suficientemente veloz. El punto más flojo de Blast Lacrosse es su parte gráfica y animada, las cuales no están a la altura del resto del juego. Una de las cosas que lo hacen adictivo son los golpes y su jugabilidad endemoniada, que en combinación con la velocidad con la transcurren los partidos, hacen que sea súper entretenido y dinámico. Los controles también son muy fáciles de usar, y de seguro el que más usarán es el de golpear; total nadie les va a cobrar falta. Si tienen un amigo con quien darse maza, no lo piensen más, Blast Lacrosse es una compra para combatir y darse una buena tunda.



GBA

GT ADVANCE

COMPAÑIA: THQ
DISTRIBUCION: THQ

8.5 EXCELENTE

Lo mejor de GT Advance es, sin duda, el modo Championship, adonde comienza el verdadero desafío para los más exigentes pilotos. En este modo comenzamos en la clase más sencilla (Beginner, hay tres más), y a medida que ganemos competencias, o salgamos como mínimo terceros, iremos consiguiendo mejoras para nuestros autos. Y dije "nuestros", ya que podemos elegir de entrada de entre 14 móviles disponibles y llegar a un total de 48 bólidos. En la parte gráfica el juego cumple, pero donde derrama calidad es en el sonido de los autos -en un sorprendente estéreo que se puede oír mejor con auriculares- y en el manejo de nuestros autos, que responden y se oyen diferentes según el modelo y el terreno de la pista. Lástima que no tiene pila para salvar, y hay que anotar passwords de 16 letras y símbolos.





PSX J-LEAGUE WINNING ELEVEN 2001

COMPAÑIA: Konami
DISTRIBUCION: Konami

8.9 EXCELENTE

Esta versión de WE es prácticamente igual a aquella que saliera hace casi un año, la 2000. Está todo en japonés, tiene sólo a equipos de la J-League para escoger y la parte de los menús es una copia de la anterior. Ni siquiera podemos saber si el roster de los equipos está actualizado, ya que son equipos desconocidos para la mayoría de los





mortales, y a sus jugadores no los juna nadie. Quédense tranquilos que mantiene todos los rasgos que hicieron, hacen, y harán que Winning Eleven siempre sea el mejor juego de fútbol para nuestra consola de Sony. De seguro que muchos se lo comprarán para probarlo y porque son fanáticos incondicionales del juego y de la saga.

PS2 NASCAR HEAT 2002

COMPAÑIA: Monster Games Inc.
DISTRIBUCION: Infogrames

7.9 MUY BUENO

Este juego de competencias de la National Association for Stock Car Racing no es un simulador puro, aunque tampoco está totalmente volcado al estilo de juego arcade; es una mezcla de ambos estilos. Lo que mejor define al juego en sí, además del campeonato, es la opción que se llama Beat The Heat, en la cual tendremos que cumplir pruebas de tiempo y habilidad por las diferentes etapas según el nivel de dificultad. La parte técnica cumple con lo suyo. Los gráficos y las animaciones no son de ensueño, pero por lo menos no se arrastra en ningún momento, y eso que en algunos casos hay varias docenas de autos en pista. Uno de los pocos aspectos que se pueden criticar, es que todo lo concerniente al ajuste del auto y motor para salir a pista, no tiene la cantidad de ítems para configurar como quisiéramos; fuera de eso, todo bien.



PS2

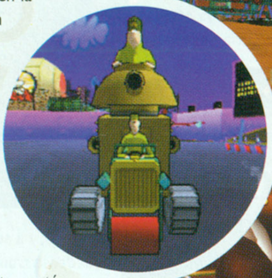
WACKY RACES

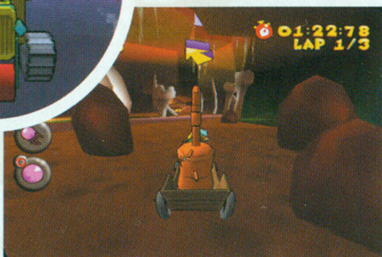
COMPAÑIA: Infogrames
DISTRIBUCION: Infogrames

7.0 MUY BUENO

Este Wacky Racers es igual al de Dreamcast. Sin demasiados cambios... Los gráficos lucen con un poco más de resolución, pero el delineado -que le da a todo una apariencia de dibujo animado- es mucho más grueso que en la anterior versión y, aunque parezca un detalle mínimo, no queda muy lindo que digamos. Gráficamente se podría haber hecho alguna cosa mejor, y más si tenemos en cuenta que la consola da para más. Por lo que resta, no hay quejas, este juego de carreras sigue siendo muy bueno pero, en ocasiones, extremadamente difícil. Los comentarios en castellano siguen siendo delirantes y todos los corredores locos -algunos para habilitar- están a nuestra disposición. Cada uno de ellos tendrá sus virtudes y defectos a la hora de cruzar las pistas y también diferentes armas a su disposición, ya que a la hora de ganar una carrera todo vale.







PS2

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

COMPAÑIA: THQ
DISTRIBUCION: THQ

7.0 MUY BUENO

Por más que no sea de la misma categoría en cuanto al vehículo que utilizamos, ATV Off Road Fury es mucho mejor que este nuevo juego de THQ; igualmente MX 2002 aporta lo suyo. Lo mejor que tiene es el modo de campeonato y los de carrera simple. En cambio, el free mode para hacer acrobacias y sumar puntos es bastante paupérrimo y aburrido, y los movimientos del competidor son graciosos y poco creíbles. De gráficos simples, este nuevo juego de THQ no aporta nada realmente nuevo al género en cuanto a este ítem, pero por lo menos no se arrastra ni se torna lento; como otros juegos mal programados.
En síntesis, si te gustan las motos, y dale para adelante, pero MX 2002 Featuring Ricky Carmichael no te sorprenderá.







PS2

DARK CLOUD

COMPAÑIA: Level 5 Inc
DISTRIBUCION: Sony

6.9 BUENO

Luego de tantas promesas y noches de desvelo pensando la maravilla que sería esta producción de Sony, es inevitable que nos quedemos con un mal sabor de boca luego de jugar Dark Cloud por incontable cantidad de horas. Porque Dark Cloud no materializa nada de lo prometido y deja todo a mitad de camino. Para RPG le falta una historia más convincente, para juego de estrategia -al estilo construcción de ciudades- le falta profundidad y como RPG de acción, le falta variedad. A pesar de las pálidas, Dark Cloud puede llegar a interesar a los fans más acérrimos del género ya que toma prestados diferentes elementos de muchos de los clásicos del mismo. De Zelda se afana descaradamente el sistema de combates. De Vagrant Story el sistema de armas -que se rompen demasiado rápido para mi gusto-. Y los calabozos interminables, todos iguales y sin muchas novedades, de la mayoría de los juegos de rol -Diablo y Darkstone, por ejemplo-.

Lo que intenta ser una historia, nos cuenta como Dark Genie -un demonio muy bravo- destruye ciudad tras ciudad y la monótona epopeya de Toan -nuestro héroe- por reconstruir, gracias al poder de un brazalete legado por un duende, esas ciudades destruidas. Cinco personajes se unirán a nuestra aventura, pero usarlos o no, no pasa de una mera formalidad a la hora de cruzar por puzzles medios tontos.

En fin, no era lo que nos esperábamos pero alcanzará si no tenés ganas de estar sin jugar a un RPG mientras llega Final Fantasy X a nuestras pampas.







GUIA ESTRATEGICA • POR MARCELO PEÑALVER

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

...y finalmente el día llegó. Tras meses de espera que parecieron décadas, la tercera versión de esta maravilla sobre ruedas llamada Gran Turismo salió al mercado. Gráficamente inigualable, el rey de la simulación a vuelto. Y aunque en varios aspectos es similar a la versión anterior (por lo que no vendría mal repasar la guía que hicimos en el número 2 de Next Level Extra), todo lo esencial, nuevo y diferente que necesitás saber lo podés encontrar en esta práctica guía.

ACADEMIA DE CHOFERES NEXT LEVEL EXTRA

CURVAS: Entrar despacio y salir rápido sigue siendo la regla de oro al tomar giros cerrados, por lo que aprendé a frenar antes de entrar y a acelerar apenas puedas mientras transitas una. Si frenás tarde tendrás que seguir frenando durante la curva, y la velocidad al salir se reducirá notablemente.

DERRAPES: Hacer 'harar' el auto puede ser muy divertido pero es totalmente ineficiente al competir. Para evitar esto al doblar tenés que tomar las curvas como te explicamos antes.

FRENADO: El correcto uso del freno es totalmente decisivo. Frenando antes perdés tiempo, y frenar tarde puede ser fatal en una curva cerrada. Para guiarte donde comenzar a frenar en una curva complicada utilizá como referencia algún objeto al costado del camino (carteles, árboles, postes, etc.).

AUTOS CON TRACCIÓN DELANTERA (FF): Esta clase de autos tiende a seguir derecho cuando uno intenta doblar, por lo que tenés que manejarlos enérgicamente para lograr resultados. Conviene tomar las curvas comenzando a doblar bastante después que con otra clase de vehículo, y hacerlo tocando el freno para corregir su actitud.

AUTOS CON TRACCIÓN TRASERA (FR): Los más divertidos de manejar ya que los podés hacer deslizar por las curvas, pero teniendo cuidado con su peligrosa tendencia a irse de cola. Tratá de usar el freno mientras la dirección sea recta y doblá soltando el freno. Antes de volver a acelerar para completar la curva, el auto debe estar balanceado y estabilizado.

AUTOS CON TRACCIÓN EN LAS CUATRO RUEDAS (4WD): El comportamiento en el camino de estos es un poco más complejo y es una combinación de los dos anteriores, ya que tienden a seguir derecho cuando uno quiere doblar para entrar en la curva y a seguir doblando cuando queremos enderezarlo a la salida. Debido a esto toma la curva como con un FF; esperá a que se balancee sobre su suspensión y volvé a acelerar para completar la curva.

TÁCTICAS SUCIAS VERSIÓN 1.3

Dado que en GT3 tampoco existe el nivel de daño, es fácil usar métodos agresivos y tácticas irreales para ganar. Podés usar paredes u otros coches para ayudarte a tomar curvas más rápido que si frenás y lo hacés como se debe. Un claro ejemplo es cuando vas cola en el pelotón y al tomar una curva de 180 grados en vez de frenar pisando el pedal lo hacés contra el costado de los autos de adelante, permitiéndote además ganar posiciones. Hacer esto o aprender cómo manejar correctamente y ganar carreras con habilidad y técnica depende de cada uno.

MODO ARCADE

Como en las versiones anteriores, este Gran Turismo se divide en dos modos de juego: arcade y simulación. El modo arcade es una buena manera de meterse en las carreras con una buena y variada cantidad de autos, conocer las pistas y mejorar tus habilidades como conductor. Jugando en este modo asegurate de correr eligiendo siempre 'Racing' en vez de 'Drift' para obtener una mejor preparación.

¡ORDENÁ TU GARAGE!

Esta versión de GT permite acumular 200 vehículos, por lo que es esencial mantener el orden en el garaje. Estando dentro de él, presionando Start podés agrupar los vehículos basándote en cualidades como nombre, color, valor, poder, NA/Turbo, etc.



HABILITANDO PISTAS Y AUTOS

Ganando un área de carreras en Single Race habilitás la próxima.

AREA A: Super Speedway, Midfield raceway, Smokey Mountain, Swiss Alps, Trial Mountain, Midfiel Raceway II.

AREA B: Smokey Mountain II, Tokyo R246, Grand Valley Speedway, Laguna Seca Raceway, Rome Circuit, Tahiti Circuit.

AREA C: Swiss Alps II, Trial Mountain II, Deep Forest Raceway II, Special Stage Route 5, Seattle Circuit, Test Course.

AREA D: Tokyo R246 II, Grand Valley Speedway II, Rome Circuit II, Tahiti Circuit II, Tahiti Maze, Apricot Hill Raceway.

AREA E: Special Stage Route 11, Deep Forest Raceway II, Special Stage Route 5 II, Seattle Circuit II, Côte d'Azur.

AREA F: Special Stage Route 5 (mojada), Apricot Hill Raceway II, Special Route 11 II, Tahiti Maze II, Special Stage Route 5 II (mojada).

También, al vencer en un área (salvo que juegues en 'Easy') habilitás uno o más autos. Estos son los del nivel 'Normal'.



AREA A: Mazda Miata MX-5 (Clase C).

AREA B: Audi TT 1.8 T Quattro (Clase B).

AREA C: Mazda RX-8 (Clase A).

AREA D: Nissan Z Concept (Clase A).

AREA E: Ruf RGT y el TVR Tuscan Speed Six (Clase A ambos).

AREA F: Viper GTS R Concept y Speed 12 (Clase S ambos).

MODO PROFESSIONAL

Seleccionando el modo Arcade y manteniendo apretado **L1 + R1** sobre Hard, se habilita el nivel Professional.






POWER
GAME
FELIZ DIA DEL NIÑO
Hais
SHOCK & FLASH
MEMORY CARD A
MEMORY CARD B
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.
WWW.POWERARGENTINA.COM
TELEFONO: (011)4867-4277

MODO SIMULACION

UN BUEN COMIENZO

En este modo empezás con 18.000 créditos a favor y varias carreras de la liga Beginner habilitadas, en las que podés participar sin necesidad de conseguir licencia alguna. A pesar de esto último, el inicio ideal del juego sería dirigirse al License Center y dedicarse de lleno a la licencia clase B, tomándote las dos o tres horas promedio que puede tardar un piloto decente para conseguir todos los trofeos de oro. Mediante esto no solo se adquiere una invalorable práctica para el futuro desarrollo del juego, sino que también serás recompensado con un Mazda Miata MX-5 LS (157 HP, 23.280 créditos), que además de que supera a todo lo que podés comprar para comenzar a correr con las 18 lucas iniciales, el hecho de que venga de arriba te deja dichos créditos completamente disponibles para upgradearlo un montón y poder completar la mayoría de las carreras de la liga Beginner sin preocupaciones.

Para aquellos que no tengan la paciencia o habilidad necesarias para conseguir los trofeos dorados y acceder al Miata, o simplemente están más interesados en ir directamente a las carreras, deberán invertir la plata en un primer auto, debido a que en GT3 no hay autos usados, y con la cantidad de créditos iniciales la lista de coches que pueden ser comprados se reduce a diez (dos Daihatsu, tres Mazda, un Suzuki, tres Toyota y un Chrysler). Con cualquiera de estos se tienen razonables chances de victoria, pero dos sobresalen del resto: uno es el Toyota Sprinter Trueno GT Apex, debido a que es decentemente poderoso con un precio relativamente bajo y encima con el vuelto te alcanza para equiparlo con un Semi-Racing Muffler & Air Cleaner (2800 cr.) y un Racing Chip (1000 cr.), lo que elevará los caballos a 135 y hará que ganar las primeras carreras sea lo más parecido a un trámite. Otra posibilidad al comprar el Trueno es correr en Trial Mountain en la Sunday Cup de la liga Beginner sin realizarle modificaciones. Ganarla no debería darte problemas, y el premio al ganador es de 5500 cr., suficiente para ponerle un Turbo Kit y un Oil Change para conseguir alrededor de 170 caballos.

El segundo de nuestros autos elegidos es el Chrysler PT Cruiser, ya que los 149 Hp con que viene de fábrica son suficientes para alcanzar los mismos resultados que con el Toyota y su diseño FF (Motor y tracción frontales) y lo hace un poco más manejable.

Cuando llegue la hora de comprar un segundo auto las posibilidades de elección son mucho más amplias y te recomiendo buscar un auto con el que te sientas confortable y que se adapte a tu estilo. Entre nuestros favoritos se encuentran el Mitsubishi 3000GT o el Nissan Skyline, que te darán altas velocidades y poderosos motores a un precio razonable. Usalos para correr la mayor cantidad de carreras posibles y poder maximizar su rendimiento con varias mejoras, y una vez que llegues a su límite extendé la relación de los cambios y competí en la carrera Like The Wind de la liga Professional. Con esto juntarás los créditos con carretilla y ganarás un Mazda 787B, probablemente el mejor auto del juego excluyendo a los F-1, y uno de los pocos con los que podés ganar casi cualquier carrera en la que se pueda participar.

¡MANOS A LOS FIERROS!

Al momento de equipar el auto, los primeros cambios deben ser la incorporación de un Racing Chip, modificar el silenciador y filtro de aire (Muffler & Air Cleaner) y alivianar su peso (Weight Reduction). Los dos primeros aumentarán sensiblemente los Hp con poca inversión, y quitarle kilos ayudará en la aceleración y agarre del auto. En el caso de los vehículos equipados con turbo, mejorarlo con un Racing Intercooler brindará un aumento substancial de caballos de fuerza sin gastar demasiado.

Dado que las Super-Soft Racing Slicks son mucho más caras que en la versión anterior, no es algo que puedas adquirir enseguida, pero cuando la tengas notarás un gran cambio en la manera en que el auto se agarra al piso. De todas maneras, este tipo de neumático solamente te beneficiara en la liga Beginner, ya que algunas de las carreras de la liga Amateur y todas la de la Professional limitan su uso.

Se puede decir que luego de estos cambios básicos lo demás es experimentación. Probá diferentes cambios y mejoras para encontrar un mejor funcionamiento y manejo del auto. Todo lo que genere más Hp, definitivamente sirve. Siempre acordate al comprar o ganar un nuevo vehículo de cambiarle el aceite (en el GT Auto Shop), ya que por solo 250 cr. aumenta entre 5 y 100 los Hp. El Racing Flywheel es una buena compra ya que ayuda al motor a girar más libremente y entregar mayor poder. Conseguir la Full Customization a la caja de cambios es una excelente inversión al correr en el Test Course ya que permite ajustar la relación de caja, esencial para conseguir un buen resultado.

PLATA DULCE

En cada GT hay una manera de conseguir créditos rápidamente, y éste no es la excepción. En este caso hay que entrar al European Championship de la Amateur League, que consta de cinco carreras de tres vueltas cada una (unos veinte minutos en total) y llegar primero en las primeras cuatro pruebas. Al lograrlo, grabá la partida. Entrá en la quinta competencia y simplemente abandoná para terminar la serie. Además de los 30.000 que ya llevarás acumulados por ganar las cuatro primeras se sumarán otros 30.000 y uno de los cuatro autos de premio, entre los que se encuentre el Gillet Vertigo Race Car, cuyo precio de reventa es de 300.000 créditos. En resumen, por veinte minutos de juego podés conseguir 360.000 créditos en total. Y si no conseguís el Gillet de premio, tan solo volvé a cargar la partida y repetí la operación hasta que te toque en suerte. Lo único que se necesita para lograr esto es un auto con alrededor de 500 Hp para tener verdaderas chances de ganar el campeonato. Para aquellos que no cuenten con uno tan poderoso, pueden escoger uno que hayan hecho llegar a los 300 Hp y entrar en el Super Speedway en el GT World Championship de la Beginner League. La carrera recompensa con 10.000 créditos al primero y toma menos de cuatro minutos completarla, por lo que en una hora se pueden conseguir fácilmente 150.000, la cantidad que se necesita para comprar algo potable para correr en el campeonato europeo.



MEJORAS GRATIS

Este es un pequeño truco para ahorrar dinero al mejorar tus coches. Lo único necesario es contar con dos memory cards:

1. Grabá la partida en los dos memory cards
2. Comprá un auto y hacele todos las modificaciones que quieras o puedas
3. Grabá la partida en el memory card 2
4. Cargá la partida del memory card 1
5. Andá a Home y luego a Trade para cargar el Garage Data del memory 2

Esto permitirá comprar el auto en el que gastaste todos los créditos que quisiste a su precio original.
También podés hacer esto al comenzar el juego para poder hacerle una o dos mejoras extra a tu primer vehículo.



VEHÍCULOS DE PREMIO

Ganar autos es uno de los objetivos más buscados en el juego. Podés conseguir uno al lograr todos los trofeos dorados en cada evento del Modo Simulación. Las Single Race y los Rally Events otorgan un determinado auto que no puede ganarse dos veces y las Championship Races y Endurances Races premian con uno que se puede repetir, pero elegido al azar entre cuatro. En los campeonatos podés realizar un pequeño truquillo para elegir cuál auto de los cuatro te quedés quedar: Si llevás 11 puntos como mínimo de diferencia al segundo y falta correr solo una carrera, grabá la partida, dejate perder y fijate qué auto te da. Si te gusta quedátelo o sino volvé a cargar y repetir la operación. A continuación, la lista completa de autos de premio en este modo, y los que obtenés a medida que lográs objetivos en el juego.

BEGINNERS LEAGUE

SUNDAY CUP	Toyota Sprinter Trueno GT-Apex (AE-86 Type I)
CLUBMAN CUP	Mazda MX-5 Miata
FF CHALLENGE	Toyota Vitz RS 1.5
FR CHALLENGE	Nissan Silvia K's 1800cc
MR CHALLENGE	Toyota MR-S S Edition
4WD CHALLENGE	Suzuki Alto Works Suzuki Sports Limited
LIGHTWEIGHT K CUP	Mini Cooper 1.3i
STARS AND STRIPES GRAND CHAMPIONSHIP	Chevrolet Camaro SS
SPIDER/ROADSTER CUP	Mazda MX-5 Miata 1.8 RS
80'S SPORTS CAR CUP	Mazda Savanna RX7 Infini III
NA RACE OF NA SPORTS	Honda CRX Del Sol SiR
TURBO RACE OF TURBO SPORTS	Daihatsu Mira TR XX Avanzato R
TOURIST TROPHY AUDI TT RACE	Audi TT 1.8T Quattro
LEGEND OF SILVER ARROW MERCEDES BENZ	Mercedes SLK 230 Kompressor
ALTEZZA RACE	Toyota Celica SS-II (Nuevo), Toyota Celica SS-II, Toyota Celica SS-II, Toyota Celica SS-II
VITZ RACE	Toyota Vitz RS 1.5, Toyota Vitz RS 1.5, Toyota Vitz RS 1.5, Toyota Vitz RS 1.5
TYPE R MEETING	Acura RSX Type-S, Acura RSX Type-S, Acura RSX Type-S, Acura RSX Type-S
EVOLUTION MEETING	Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR
BEETLE CUP	Volkswagen New Beetle RSi, Volkswagen New Beetle RSi, Volkswagen New Beetle RSi, Volkswagen New Beetle RSi
GRAND TURISMO WORLD CHAMPIONSHIP	Toyota Celica GT-Four, Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR, Mazda MX-5 Miata, Nissan Skyline GTR Vspec II (R32)
Consiguiendo todos los trofeos de ORO	Mitsubishi Lancer Evolution V GSR

AMATEUR LEAGUE

JAPANESE CHAMPIONSHIP	Mazda RX-7 Type RZ, Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR, Mitsubishi FTO GP Version R, Subaru Impreza WRX STi Version VI Wagon
AMERICAN CHAMPIONSHIP	Subaru Impreza Sedan WRX STi Version VI, Chevrolet Camaro Race Car, Audi TT 1.8T Quattro, Mazda RX7 Type RS
EUROPEAN CHAMPIONSHIP	Lotus Elise 190, Nissan GTR V-Spec, Gillet Vertigo Race Car, Mini Cooper 1.3i
GRAN TURISMO WORLD CHAMPIONSHIP	Nissan C-West Razo Silvia, Nissan Z Concept car, Toyota GT-One Road Car, Mazda RX8
GERMAN TOURING CAR CHALLENGE	Volkswagen Lupo Cup Car, Volkswagen New Beetle Cup Car, Opel Astra Touring Car, RUF 3400S
FF CHALLENGE	Celica TRD Sports M
FR CHALLENGE	Toyota Sprinter Trueno GT-Apex Shigeno Version
MR CHALLENGE	Honda NSX Type S Zero
4WD CHALLENGE	Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR
STARS & STRIPES GRAND CHAMPIONSHIP	Spoon Sports S2000 Race Car
BOXER SPIRIT	Subaru Legacy B4 Blitzen
80S SPORTS CAR CUP	Nismo Skyline GT-R S-tune
NA RACE OF NA SPORTS	Mazda RX8
TURBO - RACE OF TURBO SPORTS	Mine's Lancer Evolution VI GSR
GRAN TURISMO ALL-STARS	Mine's GT-R-N1 V-spec, Raybrig NSX, Ford GT40, Nismo GT-R R-Tune
ALL JAPANESE GT CHAMPIONSHIP	Arta NSX, Denso Supra Race Car, Calsonic Skyline, Loctite Zexel GT-R
TOURIST TROPHY	Audi S4, Audi S4, Audi S4, Audi S4
RACE OF RED EMBLEM	Nismo 400R
LEGEND OF SILVER ARROW	Mercedes Benz CLK Touring Car (D2 AMG Mercedes)
ALTEZZA CHAMPIONSHIP RACE	Tom's X540 Chaser, Toyota Altezza LM Race Car, Toyota Vitz RS 1.5, Toyota Vitz RS 1.5
TYPE R MEETING	Honda NSX Type-R, Spoon Sports S2000, Mugen S2000, Honda S2000
EVOLUTION MEETING	Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car
DREAM CAR CHAMPIONSHIP	Mitsubishi FTO LM Race Car, Mazda RX-7 LM Race Car, Honda S2000 LM Race Car, Subaru Impreza LM Race Car
Todos los trofeos de ORO	Dodge Viper GTS-R Team Oreca

PROFESSIONAL LEAGUE

BRITISH GT CAR CUP	Aston Martin Vanquish
GRAN TURISMO WORLD CHAMPIONSHIP	Ford GT40 Race Car, Opel Calibra Touring Car, Nissan R390 GT1 Road Car, Jaguar XJ220 Race Car
FF CHALLENGE	Spoon Sports Civic Type R
FR CHALLENGE	Nismo GT-R LM Road Car
MR CHALLENGE	Tommy Kaira ZZII
4WD CHALLENGE	Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype
SPIDER & ROADSTER CHAMPIONSHIP	Shelby Cobra
BOXER SPIRIT	RUF RGT
NA - RACE OF NA SPORTS	Pagani Zonda C12S
TURBO - RACE OF TURBO SPORTS	RUF CTR 2
GRAN TURISMO ALL STARS	Nissan R390 GT1 LM Race Car, Dodge Viper GTS-R Concept, Toyota GT-One Race Car, Subaru Impreza Sedan WRX STi
ALL JAPAN GT CHAMPIONSHIP	Nismo Skyline GT-R S-tune, Castrol Mugen NSX, Toyota MR-S Autobacs Apex, Pagani Zonda Race Car
ITALIAN AVANT GARDE	Pagani Zonda Race Car
RACE OF RED EMBLEM	Calsonic Skyline
VITZ RACE	Toyota Vitz RS 1.5, Toyota Altezza LM Race Car, Tom's Castrol Supra, Toyota Supra RZ
ELISE TROPHY	Lotus Elise 190, Lotus Elise 190, Lotus Elise 190, Lotus Elise 190
CLIO TROPHY	Volkswagen Beetle Cup Racer, Volkswagen Beetle Cup Racer
TVR TUSCAN CHALLENGE	TVR Speed 12, TVR Griffith 500, TVR Griffith 500, TVR Griffith 500
DREAM CAR CHAMPIONSHIP	Toyota GT-One Race Car, Panoz Esperante GTR, FTO LM Race Car, F090/S
POLYPHONY DIGITAL CUP	Suzuki Escudo Pike's Peak Edition, F094/S, Toyota GT-One Race Car, TVR Speed 12
LIKE THE WIND	Mazda 787B
FORMULA GT CHAMPIONSHIP RACE	F686/M, F687/S, F688/S, F090/S
Todos los trofeos de ORO	F686/M

RALLY EVENTS

RALLY CHALLENGE	Toyota Celica Rally Car
TAHITI MAZE	Ford Escort Rally Car
SMOKEY MOUNTAIN RALLY	Ford Focus Rally Car
RALLY OF ALPS	Peugeot 206 Rally Car
RALLY CHALLENGE II	Toyota Corolla Rally Car
TAHITI MAZE II	Subaru Impreza Rally Car
SMOKEY MOUNTAIN II	Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car
RALLY OF ALPS II	Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype
SUPER SPECIAL ROUTE 5 (WET)	Citroen Xsara Rally Car
SUPER SPECIAL STAGE 5 (WET II)	Subaru Impreza Rally Car Prototype
Todos los trofeos de ORO	Suzuki Escudo Pikes Peak Version

LICENSE TEST

LICENCIA B	Mazda MX-5 Miata LS
LICENCIA A	Mazda RX8
LICENCIA IB	Nissan Z Concept Car
LICENCIA IA	Aston Martin Vanquish
LICENCIA S	Dodge Viper GTSR Concept Car
LICENCIA RALLY	Subaru Impreza Rally Car Prototype

ENDURANCE RACES

GRAND VALLEY	300F090/S, Subaru Impreza LM Edition, Nissan 390 GT1 Road Car, Spoon Sports S2000 Race Car
SEATTLE 100 MILES	F687/S, Nismo GT-R LM Road Car, Panoz Esperante GTR-1, Tommy Kaira ZZ II
LAGUNA SECA 200 ENDURANCE	Calsonic Skyline, F686/M, F687/S, Toyota Altezza LM Race Car
PASSAGE TO COLISSEO	Gillet Vertigo Race Car, Lancia Delta HF integrale Rally Car, F688/S, Pagani Zonda Race Car
TRIAL MOUNTAIN ENDURANCE	F094/H, Lister Storm V12 Race Car, Mine's Skyline GT-R N1 V-spec, Honda S2000 LM Race Car
SPECIAL STAGE ROUTE 11	Toyota MR-S Autobacs Apex, Arta NSX, F687/S, Nissan C-West Razo Silvia
ROADSTER ENDURANCE	F688/S, Mazda MX-5 Miata, Mazda MX-5 Miata 1.8 RS, Mazda Miata VR Limited A
TOKYO ROUTE 246	F094/H, Mazda RX7 LM Race Car, Nissan C-West Razo Silvia, Toyota GT-One Road Car
MISTRAL 78 LAPS	F686/M, Mitsubishi FTO LM Race Car, Jaguar XJ220 Road Car, Pagani Zonda Race Car
SUPER SPEEDWAY 150 MILES	Chevrolet Corvette C5R, Tickford Falcon XR8 Race Car, F090/S, Clio Sport Race Car
Todos los trofeos de ORO	F094/H

FINAL FANTASY CHRONICLES
CHRONO TRIGGER

En esta oportunidad vamos a relatar las vivencias de Crono, Marle, Lucca, Frog, Robo y los demás en sus viajes en el tiempo para salvar nuevamente a su mundo con esta (y van...) maravilla de SquareSoft. En su momento fue proclamado el mejor juego de Super Nintendo y hoy en su versión de PSX y a pesar de no contar con gráficos 3D sigue siendo una aventura muy recomendable por su historia y jugabilidad. ¡Esperamos que esta guía les sea útil!

1.000 AD

Luego de despertarse en su cómoda cama Crono viajó a **Leene Square**, allí conoció a Marle. Charló con la mujer de la fuente y ambos salieron hacia el norte de la plaza. Allí encontraron a Lucca con su nuevo experimento. Luego de que Crono lo probara un par de veces le tocó el turno a Marle, pero algo salió mal y ella fue absorbida por un agujero de energía. Crono tomó su pendiente y la siguió.

600 AD

Una vez en el pasado cruzó el **Guardia Forest** para llegar hasta el **Guardia Castle**. En el castillo Crono encontró a Marle... ¡Convertida en la Reina Leene! Pero de manera extraña Marle volvió a desaparecer. Entonces Crono descubrió que en realidad la Reina Leene fue el antepasado de Marle y que había sido raptada, y por su parecido todos la habían confundido. Pero el problema es rescatar a la reina para que Marle -la princesa Nadia- pueda existir en el futuro. Con la compañía de Lucca fueron hacia la Catedral, allí encontraron que las dulces monjas no eran lo que aparentaban y al final del combate hizo aparición un sapo con una espada para ayudarlos.
Los tres juntos examinaron el órgano y avanzaron por la puerta. Recorrieron el castillo hasta encontrar otra habitación con otro órgano, lo usaron y una puerta apareció donde había un papel pegado en la pared. Más adelante encontraron a la reina y a...

YAKRA 900HP



la verdadera forma del canciller. Crono y Frog con su combo X-Strike hicieron sufrir a Yakra mientras Lucca los curaba o lanzaba el Flame Toss.

Una vez en el castillo, Frog los abandonó, subieron de nuevo a la torre donde se había desvanecido Marle y reapareció, uniéndoseles. Hablaron con los reyes y abandonaron el castillo. Volvieron a Truce Canyon, donde encontraron otro portal.

1.000 AD

Una vez de regreso, Crono custodió a la princesa hasta el **Guardia Castle**, pero en cuanto arribaron los guardias encarcelaron a Crono por rapto. Y en un juicio fue sentenciado (quiera o no) a ser ejecutado tres días después.
Crono se despertó en una celda, para escapar llamó la atención del guardia y cuando éste entró lo atacó por la espalda. Recorrió las mazmorras hasta que llegó a la sala de torturas, allí liberó a un muchacho y siguió subiendo. Arriba de todo se encontró con Lucca que había acudido a rescatarlo y enfrentaron al...



DRAGON TANK 1170HP



Esta máquina era casi inmune a los ataques eléctricos y de fuego, por lo que Crono golpeó sin parar la cabeza de la bestia ya que ésta podía curar al resto de la máquina, luego acabó con la rueda y por último con el cuerpo. Mientras Lucca lo ayudaba curándolo y curándose.

Al abandonar el castillo Marle se les volvió a unir y huyeron hacia el bosque hasta que encontraron otro portal.

2.300 AD

Aparecieron en una extraña habitación, salieron de ahí y viajaron hacia el sur. Llegaron al **Trann Dome** donde compraron algo de equipo y se curaron en el Enertron. De allí viajaron hacia el noreste hasta arribar al **Lab 16**. Cruzaron ese depósito de restos y siguieron su camino hasta el **Arris Dome**. Allí encontraron más gente hambrienta, para ayudarla decidieron ir a buscar comida. Bajaron por escalera central, y más adelante caminaron por las vigas hasta una nueva habitación, allí fueron atacados por...

GUARDIAN 1200HP



Para derrotar a este enorme monstruo mecanizado, Crono y sus compañeras acabaron primero con los Bits, para luego atacar al Guardian. Cada vez que los Bits eran revividos los acababan a golpes para luego zurrar al principal.

En la siguiente habitación encontraron un cadáver con una nota. Salieron de allí y corretearon a la rata hasta atraparla y conseguir la clave. Volvieron a la entrada y usaron la clave en la computadora. Ya se había habilitado la puerta, pero no entraron, volvieron a ver al viejo y éste les dio la Bike Key.
Abandonaron el lugar y se dirigieron hacia el **Lab 32**.





Una vez allí encontraron un Jet Bike y Johnny desafió a Crono a una carrera. Crono trató de no chocarlo y usando un turbo casi al final de la carrera logró ganarle.
Abandonaron el lugar y se dirigieron hacia el **Proto Dome**. Allí encontraron un robot en muy mal estado, pero gracias a la habilidad de Lucca consiguieron un nuevo integrante, Robo.
Para poder abrir la puerta Robo les recomendó ir a la **Factory** para restablecer la energía. Así que allí fueron. Ese lugar resultó bastante complejo y enrevesado, pero se abrieron camino hasta llegar a la computadora final y activar la energía. Pero tuvieron que huir, ya que el sistema se sobrecargó y estaba a punto de estallar. En la huida se cruzaron con unos robots con la consecuencia que a Robo lo hicieron pedazos. Y no tuvieron opción que fajar a las malditas bestias mecánicas.

R-SERIES 180HP

Crono y Lucca montados en cólera usaron su Fire Whirl mientras Marle usaba sus poderes de curación.

Después de la batalla Lucca reparó de nuevo a Robo y, tras cruzar la puerta de **Proto Dome**, llegaron a otro portal.

END OF TIME

Llegaron a un extraño lugar, allí encontraron los **Pillars of Light**, con los cuales podían viajar de una era a otra a su placer. Luego de hablar con el hombre y con Spekkio hicieron lo que éste último les dijo. Dieron tres vueltas en sentido horario a la habitación y volvieron a hablar con él, con lo que aprendieron algo más de magia.
Cuando terminaron con Spekkio, viajaron hacia el año 1000 AD de vuelta a sus hogares.



1.000 AD

Arribaron a **Medina Village** y siguieron viaje hacia el oeste hasta llegar a la **Heckran Cave**. Recorrieron los túneles hasta que se encontraron con el...



HECKRAN 2000HP

Crono y sus amigos lo atacaron duramente con magia hasta que se acurrucó, momento en el que esperaron, y cuando volvió a moverse nuevamente lo volvieron a atacar duro.

Luego de pasar por la casa de Lucca fueron a **Leene Square** y usaron el portal nuevo. Una vez en el **End of Time** usaron el portal que los llevaba a 600 AD.

600 AD

Crono y sus amigos se dirigieron al **Zenan Bridge** y hablaron con el Knight Captain. Él les informó que necesitaban provisiones. Volvieron al **Guardia Castle** y hablaron con el cocinero, éste les dio el **Jerky**. Volvieron al puente y se lo dieron al Capitán. Decidieron cruzar el puente, pero tuvieron algunos problemas...

ZOMBOR 1700HP



En el transcurso de la batalla descubrieron que la parte de arriba era débil contra Ice y Darkness; y la de abajo contra Fire y Lightning. Usando esos poderes le pegaron mientras se curaban al mismo ritmo.

Una vez Zombor cayó, se dirigieron hacia **San Dorino**. Allí visitaron el **Elder's House** y husmearon a los dos hombres. De allí fueron a visitar a Fiona en la **Fiona Villa**. Abandonaron la casa y se dirigieron hacia el **Cursed Woods**. Caminaron hacia el norte hasta encontrar un arbusto que se agitaba levemente. Por ahí bajaron por unas escaleras y se encontraron con Frog, luego de charlar un rato abandonaron el bosque y se dirigieron a la **Tata's House** en **Porre**, una aldea cercana. Luego de averiguar algunas cosas referentes a Tata se dirigieron al norte, hacia las **Denadorite Mountains**. Recorrieron las montañas hasta llegar a una cueva donde encontraron una espada.

MASA & MUNE 1000HP

Con Hypro Wave y unos cuantos golpes Crono y sus amigos los acabaron... o eso creían...

MASAMUNE 3600HP

Lucca y Crono atacaron constantemente con Fire Sword y Flame Whirl, mientras que el otro integrante del grupo se de-dicaba a curar todo el tiempo. Cada vez que Masamune susurraba algo de un tornado Crono lo atacaba con Slash para impedirle culminar su ataque.





Tras una larga lucha y cuando Masamune fue finalmente derrotado, Crono y sus amigos recibieron otra parte de la Masamune. Se dirigieron nuevamente a la Tata's House y Tata les dio la **Hero Medal**. Volvieron al Cursed Woods a visitar nuevamente a Frog y examinaron la vasija brillante, allí encontraron el mango de la Masamune. Volvieron al Truce Canyon y viajaron al **End of Time**, de allí se teletransportaron a 1000 AD.

1.000 AD

Se dirigieron hacia la **Melchoir's Hut** y hablaron con Melchoir. Les pidió la DreamStone, con la que se podría reparar la Masamune. De regreso al End of Time, el hombre de allí les dijo que esa piedra podría ser hallada en la prehistoria.

65.000.000 BC

Nada más llegar se cruzaron con una chica rubia llamada Ayla y la siguieron hasta arribar a **Ioka Village**. En la choza de la jefa se armó una linda partuza, Crono habló con Ayla y todos sus compañeros, y nuevamente con Ayla. Ella desafío a Crono a una competencia de tomar sopa. El premio de la competencia: la DreamStone.
Al día siguiente, la Gate Key había desaparecido y ninguno recordaba nada de la noche anterior, por la resaca. Fueron a la casa de Ayla y ella se unió para ayudarlos a buscar la llave. Se dirigieron hacia el **Forest Maze**. Kino les dijo que él se había llevado la llave pero se la robaron los reptiles. Siguieron las pisadas hasta llegar al **Reptil Lair**, recorrieron el lugar hasta que al final se enfrentaron a...

NIZBEL 4000HP

Recuperaron la Gate Key y cuando volvieron a la Villa Ayla se separó del grupo. De nuevo en el End of Time, viajaron a 1000 AD.

Recuperaron la Gate Key y cuando volvieron a la Villa Ayla se separó del grupo. De nuevo en el End of Time viajaron a 1000 AD. Allí le llevaron la **DreamStone** a Melchior y éste reparó la **Masamune**.

600 AD

Fueron a visitar nuevamente a Frog, allí aprendieron la historia de Frog y el por qué de su apariencia de sapo. Ya en la **Magic Cave** y luego de la demostración de Frog con la Masamune, avanzaron hasta llegar al **Magus' Lair**. Recorrieron el castillo hasta que bastante más adelante se cruzaron con...

SLASH 3000HP

En esta batalla Slash no usó su espada, Crono y sus amigos usaron X-Strike y otros poderosos combos mientras los que quedaban libres curaban a sus compañeros.

SLASH 4200HP

Slash furioso sacó su espada, no estaba dispuesto a perder otra vez. Afortunadamente Robo estaba en el grupo y pudieron hacer junto a Crono y Frog el Triple Raid, aunque si Robo no hubiera estado ese tercer integrante hubiera estado todo el tiempo curando.

Como premio por la batalla ganada, Crono recibió la espada de Slash. Siguieron avanzando y más adelante se cruzaron con Flea, y después de la discusión sobre su sexo...

FLEA 4000HP

Atacaron con la mayor cantidad de poderes posibles: X-Strike, Triple Raid, Ice Sword o Fire Sword, mientras Frog siempre usaba Heal para mantenerlos vivos.

Volvieron al salón principal y siguieron avanzando. Luego de atravesar muchas habitaciones y combatir a muchos enemigos, se toparon con...



OZZIE

Como resultaba prácticamente imposible impactarlo, simplemente bajaron las cuatro palancas de los costados y Ozzie cayó por un agujero.

Siguieron avanzando y finalmente enfrentaron a...

MAGUS 6666HP

Afortunadamente, para esta batalla Crono y los demás ya estaban a nivel 25 o más. Magus se debilitaba cada vez que lanzaban un hechizo, o sea, si usaba un hechizo de fuego se volvía momentáneamente débil y vulnerable al fuego, lo mismo sucedía con cualquier otro elemento que usara. Así que Crono y los demás atacaron cada vez con los poderes apropiados. Una vez que Magus hubo sufrido bastantes golpes, todos los ataques comenzaron a surtir efecto.

Cuando terminó la batalla, todos volvieron al 65.000.000 BC.

65.000.000 BC

Se despertaron en la choza de Ayla. Siguiéndola llegaron a las **Laruba Ruins**, después fueron hacia el norte hasta el **Dactyl Nest**. En la parta más alta Ayla se les unió y volaron con los Dactyls hacia el **Tyrano Lair**. Recorrieron el lugar luchando contra criaturas hasta que se enfrentaron a Nizbel II. Siguieron adelante, justo antes de cruzar un puente se equiparon con la mayor cantidad posible de elementos de protección contra el fuego, como Taban Armors o Ruby Vest. Al terminar de cruzarlo se encontraron con Azala y el Black Tyrano.

NIZBEL II — 7000HP

Lo atacaron de igual manera que la última vez que lo cruzaron, con la diferencia que esta vez los ataques físicos subían la defensa de Nizbal después de que un Lightning de Crono lo debilitara. El combo de Ayla y Crono, Volt Bite resulta la combinación más poderosa en esta ocasión.

AZALA Y EL BLACK TYRANO — 2700HP / 10500HP

Como supusieron que Azala era el cerebro del dúo, centraron todos sus ataques en él hasta eliminarlo. Confuse, Cat Attack y Rock Throw resultaron venirles al pelo. Una vez sin su amo, el Tyrano comenzó una cuenta regresiva que al llegar a cero bañó en fuego a todos. Luego de curarse de las quemaduras lo más rápido posible, lo comenzaron a atacar y darle con lo más duro que tenían cada vez que éste comenzaba a contar de nuevo. Tras una dura batalla lograron al fin derrotarlo.



Luego de vencerlo y de que Lavos se estrellara, encontraron otro portal que los llevó al 12.000 BC.

12.000 BC

Salieron de la cueva y se dirigieron al este hasta llegar al reino de la ciencia, **Kajar**. Allí hablaron con un Nu algo sobre "water, wind, fire". Después de la conversación fueron hacia el oeste al **Blackbird** y conversaron con Dalton. Volvieron a **Kajar** e hicieron uso de lo que les dijo Un, abrieron los libros en ese orden "water, wind, fire", y apareció una puerta secreta. Allí examinaron el Poyoso Doll y leyeron el libro de la parte superior izquierda de la habitación.
Abandonaron **Kajar** y se dirigieron hacia **Enhasa**. Aquí encontraron otros tres libros, que al abrirlos en el mismo orden que en **Kajar** abrió otra puerta secreta. Allí hallaron otro libro y otro Nu que al hablarle los desafío a una batalla, pero no fue contra uno, si no contra seis Nus. Pero por el premio que recibieron valió la pena el esfuerzo.
Abandonaron **Enhasa** y entraron a una cueva a la derecha de **Kajar**, avanzando por ahí llegaron al **Zeal Palace**. En el palacio y luego de hablar con la gente del lugar encontraron una máquina llamada Mammom Machine, al examinar el punto rojo del medio el collar de Marle se cargó de energía. Usaron ese collar para abrir la puerta por la que pasó Schala. Lástima que todo estaba mal del otro lado.

GOLEM — 9000HP

Este muñeco atacaba con los mismos ataques que le hacían a él, así que lo mejor que pudieron hacer Crono y sus amigos fue equiparse con armaduras resistentes al fuego y luego atacar con Crono, Lucca y Frog con el Fire Sword 2... poco después el gólem cayo hecho puré.

Después de la batalla la reina los capturó, pero después de algunos problemas fueron liberados en el 65.000.000 BC, fueron a las **Mystic Mountains** y usaron el portal para ir al End of Time para hablar con el viejo y después a 2.300 AD

2.300 AD

Nada más llegar se dirigieron directo hacia el **Sewer Access**. Al poco tiempo de andar se cruzaron con un Krawlie. Un par de golpes fueron suficientes para dejarlo fuera de combate. Terminaron de recorrer el lugar machacando bichos a lo pavote, hasta salir y llegar al **Keeper´s Dome**. Recorrieron el lugar y en el punto más alejado encontraron una nave media extraña. Cuando la estaban revisando un Nu se acercó y les explicó cómo manejarla. El nombre de esa nave era Epoch y les permitiría viajar por el tiempo sin tener que usar los Portales. Usaron la nave por primera vez y viajaron al 12.000 BC.

12.000 BC

Enfilaron hacia la **Terra Cave** y casi al final de todo, donde encontraron una gran cadena...

MUD IMP, RED BEAST Y BLUE BEAST 1000HP / 1000HP / 5000HP

El Imp no era particularmente débil ante ningún poder, pero las bestias sí. La Red Beast sufría los ataques de agua y hielo tipo Ice Sword o Glaciar Toss, mientras que la Blue Beast era débil contra los de fuego como Fire Sword 2. Si el Mud Imp moría las dos bestias también caían con él y la mejor forma de pegarle era con Rock Thrown. En cambio cuando las dos bestias cayeron, el Mud Imp se fue después de unos pocos turnos.

Subieron por la cadena y llegaron al **Mt. Woe**. Avanzaron luchando con poderosas criaturas hasta que llegaron a otra cadena, ahora hacia abajo...

GIGA GAIA 9000HP (CADA BRAZO TIENE 1000HP)

Era imperante librarse de los brazos cuanto antes, así que atacaron con Volt Bite al brazo izquierdo y lo limpiaron bastante rápido. Era momento de atacar a la cara antes que regenerara el brazo, el cual podía ser eliminados de nuevo de la misma manera en cuanto apareciera.

Luego de que vencieran a Giga Gaia, Melchoir hizo su aparición e hizo desastres con el **Mt. Woe**. Todos aparecerán en una caverna y después de algunas complicaciones volvieron al **Zeal Palace**. En la habitación del Trono se encontraron con...

DALTON 4500HP

Este sujeto era pura facha, con unos pocos pero contundentes ataques fue derrotado y huyó por un portal.

Cuando lo siguieron llegaron al **Ocean Palace**. Las criaturas que encontraron en ese lugar eran realmente pesadas. Tuvieron que abrirse camino luchando contra las bestias, se cruzaron con Mune y más adelante llegaron a una habitación con tres palancas. Activaron primero la de los lados y después la del medio para que se active el puente. Al pasarlo se encontraron con los...

GOLEM TWINS 14000HP

Esta pelea hubiera resultado más difícil de lo esperado si no hubieran hecho lo correcto. Afortunadamente Lucca estaba en el grupo, con su poder Hypnowave puso a dormir a los dos gólems lo más pronto posible. No iban a despertarse hasta que lo atacaran, así que curaron sus heridas y cuando estaban listos atacaron con Spire a uno de los dos ignorando completamente al otro. Lo acabaron con Spire y Fire Sword. Y luego le tocó el turno al otro.

Después de la batalla, Lavos hizo su aparición. En los minutos siguientes todos cayeron, pero fueron salvados por Crono, que pagó con su vida su intervención. Las cosas no podían estar peor, una catástrofe a nivel mundial estaba sucediendo. El reino de Zeal se desplomó en el mar y una enorme ola arrasó con gran parte del mundo...

El grupo se despertó en una choza, Crono obviamente no. Poco tiempo después Dalton apareció y los mandó encarcelar. Terminaron en una celda de **Blackbird**, afortunadamente por una pared rota pudieron salir y buscar su equipamiento disperso pos las otras celdas. Cuando ya estuvieron listos salieron de la cárcel, bah...

GOLEM BOSS 15000HP

El tremendo jefe de los gólems no atacó... estaba aterrado por el vértigo, así que lo atacaron lo más rápido posible para matarlo antes de que huyera de pánico.

Dalton apareció con el Epoch funcionando, era momento de la venganza...

DALTON 3000HP

Dalton respondía cada ataque mágico con uno propio opuesto, o sea, si el ataque original era de fuego respondía con uno de hielo. Así que la mejor forma de acabarlo era darle simplemente con ataques físicos.

Después de la batalla Dalton trató de llamar al Golem Boss, pero obviamente no iba a poder ayudarlo. Así que tomaron el control del Epoch y tiraron abajo el **Blackbird** por accidente. Luego de aterrizar se dirigieron hacia el **North Cape**. Allí encontraron de

nuevo a Magus, que los desafió a un enfrentamiento, pero lo rechazaron y cuando abandonaban el lugar Magus se les unió. Si hubieran aceptado seguramente hubieran peleado contra...



MAGUS **6666HP**

Si Frog hubiera estado en el grupo seguramente hubiera hecho un mano a mano contra Magus y con su Leap Slash le habría agendado mucho dolor en su futuro cercano. Sin Frog la pelea hubiera sido más fácil todavía, la mayor parte con ataques físicos mientras se curaban o daban algunos combos realmente fuertes.

Se subieron al Epoch y viajaron hacia el End of Time.

END OF TIME

Hablaron con el viejo y éste les dio el ¡Chrono Trigger! De nuevo en el Epoch, viajaron hacia el futuro.

2.300 AD

Enfilaron hacia el **Keeper´s Dome** y allí hablaron con el Nü. Les dijo que para revivir a Crono iba a necesitar su clon...

1.000 AD

De vuelta en **Leene Square**, jugaron a varios juegos hasta obtener los 40 silver points necesarios para jugar en la carpa de la derecha, el Norstein Bekkler's Lab. Allí ganaron el dichoso clon. Luego del juego se dirigieron hacia la casa de Crono y hablaron con la madre. Montaron de nuevo en el Epoch y...

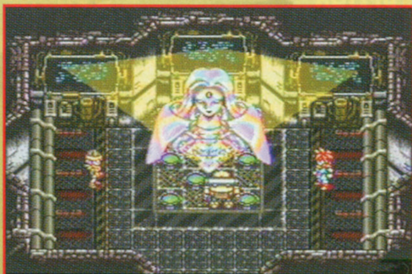
2.300 AD

Volvieron al Keeper´s Dome y hablaron de nuevo con el Nu. Les dijo que vayan a **Death's Peak**.
Una vez allí examinaron los Poyoso Dolls para poder subir a la montaña sin que el viento los vuele. Más adelante, en una cueva, se encontraron con...



LAVOS SPAWN **4000HP**

Intuyeron que atacar la coraza del Lavos sería algo infructuoso e incluso peligros, así que se dedicaron a golpear solamente la cabeza. Ataques como el Leap Slash de Frog resultaron muy útiles para acabarlo en menos tiempo.



Siguieron avanzando abriendo puertas secretas y equipándose con cosas que encontraban en los cofres dispersos. Más adelante se encontraron con otros dos Lavos Spawns, pero la forma de eliminarlos era idéntica al del primero. Nunca golpear la coraza, solamente la cabeza.
El tercero de ellos dejó un pedazo de cáscara con el que pudieron alcanzar la escalera y seguir subiendo. Ya en la cima del Death´s Peak usaron el colgante de Marle junto con el Chrono Trigger y regresaron al pasado, justo un instante antes de que Crono muriera. Reemplazaron a Crono por su clon y volvieron al presente. Crono estaba ahí con ellos, vivito y coleando.

END OF TIME

De vuelta acá hablaron con el viejo y les dijo que había dos formas de llegar a enfrentar al verdadero Lavos. Una era a través del Black Omen y la otra es usando el cubo que está allí. Sin dudarlo usaron el cubo. Luego de vencer a la última forma llegó el turno de luchar contra una forma de Lavos, pero muy débil. Unos ataques de los más poderosos del grupo fueron suficientes para terminarlo.





LAVOS 1



Esta primera forma resultó la más fácil, obviamente. Lavos lo único que hizo fue imitar a los bosses que fueron apareciendo durante todo el juego, la forma de vencer cada uno era idéntica a la del original y entre batalla y batalla había tiempo para reequiparse y curar las heridas. Las distintas formas fueron:

DRAGON TANK	1000 AD
GUARDIAN	2300 AD
HECKRAN	1000 AD
ZOMBOR	600 AD
MASAMUNE	600 AD
NIZBEL	65.000.000 BC
MAGUS	600 AD
AZALA	65.000.000 BC
GIGA GAIA	12.000 BC

LAVOS 2 (20000 HP), LEFT HAND (8000 HP) Y RIGHT HAND (12000 HP)

El daño que causaba cada una de las partes de Lavos era terrible, así que era imperante curarse lo más pronto posible después de cada uno de sus ataques. Primero se encargaron de los brazos con los mejores ataques de cada uno, Crono con Confuse o Luminaire y Magus con Dark Matter, mientras el tercer miembro del grupo se dedicaba todo el tiempo a curar.





Tras acabar con esta forma de Lavos, llegó la verdadera y más poderosa forma de Lavos.

LAVOS CORE (10000 HP), BIT LEFT (5000 HP) Y BIT RIGHT (30000 HP)

Esta forma de Lavos también estaba dividida en tres partes, aunque la más importante era la de la derecha. Si lograban destruir ésa destruirían a Lavos para siempre. Al principio de la batalla la parte de la derecha era muy resistente, así que le dieron con todo a la parte central, que era la que lanzaba los ataques más poderosos. Crono con sus Confuse, y Magus con su Dark Matter, en poco tiempo acabaron con el medio, mientras el tercero del grupo mantenía los hp de los personajes lo más altos posible. Al desaparecer la parte central la derecha perdió bastante defensa y ya era posible causarle importantes cantidades de daño con los mejores poderes. Manteniendo esa constante de curar y atacar, y a su vez acabar con las partes regeneradas en poco tiempo, Lavos fue derrotado.



Lavos colapsó y todos perdieron el conocimiento... ¡por fin todo había acabado!

NOTA: Hay 16 finales posibles que dependen de lo que hayan hecho o dejado de hacer los personajes durante el juego.

NOTA 2: El camino opcional para pelear con Lavos, el Black Omen, sirve para obtener las mejores armas y armaduras, algo que va más allá del objetivo de esta guía.

PSX WDL WAR JETZ

■ **HABILITAR TODOS LOS TRUCOS**
Pongan **TWLVCHTS** como código.

■ **SUPER TRUCOS**
Pongan **ZTJRWLDW** como código.

■ **INVENCIBLE**
Pongan **MRCHBB** como código.

■ **MENOS DAÑO**
Pongan **CHNKY** como código.

■ **TODAS LAS ARMAS**
Pongan **NFCH** como código.

■ **MUNICIÓN INFINITA**
Pongan **SPW** como código.

■ **TODOS LOS JETS**
Pongan **SHWRM** como código.

■ **JETS VELOCES**
Pongan **STBLT** como código.

■ **DINERO EXTRA**
Pongan **WRCHST** como código.

■ **DUPLICAR DINERO**
Pongan **KCHNG** como código.

■ **SIN IMPUESTOS**
Pongan **SWSSBNK** como código.

■ **POWER-UPS PERMANENTES**
Pongan **GVTBCK** como código.

■ **EMC GRATIS**
Pongan **SMKTRL** como código.

■ **DISPAROS RÁPIDOS**
Pongan **ZPPY** como código.

■ **DISPARO DOBLE**
Pongan **TWFRN** como código.

■ **HABILITAR TODAS LAS FMV**
Pongan **DVD** o **GRTD** como código.

■ **MODO TOP GUN**
Pongan **TPGN** como código.

PSX THE BOMBING ISLANDS

■ **HABILITAR TODOS LOS NIVELES**

Ingresen:
[Ace Of Diamonds][Ace Of Diamonds]
[Ace Of Diamonds][Ace Of Diamonds]

Codigos para Game Shark:

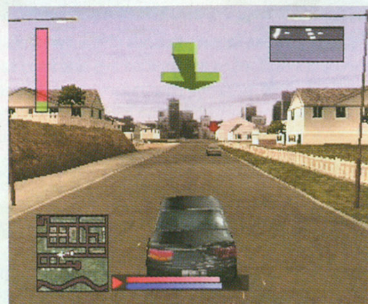
Tiempo Infinito:	80072e081400
Tener cero pasos:	80072e96000



PSX WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

■ **SELECCIÓN DE NIVEL**
En la pantalla de presentación presionen ↓, ↑, ←, →, ✖, ▲, ●, ■.

■ **HABILITAR TODAS LAS LOCALIDADES EN PATROL MODE**
En la pantalla de presentación presionen ↓, ↑, **L2**, **L1**, ✖, ▲, **R2**, **R1**.



¡--!

VIDEOS • WALLPAPERS • Y TODO EL PODER DEL DATA DISC

NUKE

ARGENTINA $5,90 • URUGUAY $55
PARAGUAY G 16.250 • CHILE $2.220
BOLIVIA $21,50 • VENEZUELA $2750

AÑO 2 • NUMERO 13

TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA

SILENT MÖBIUS EN LOCOMOTION!

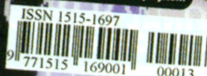
FINAL FANTASY THE MOVIE



- Todos los secretos de este animé sobrenatural
- The Candidate for Goddess Guia de Episodios
- La nueva programación de Magic Kids
- ¡Las películas de animación que se vienen este año!

EDITORIAL POWER PLAY

www.editorialpowerplay.com



MANGA • ANIME • ART BOOKS • MAQUETAS • CARDS

(sepan perdonar, es que la Nuke está tan buena que nos quedamos sin palabras...)

PS2 NBA STREET

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Dribbling: Para realizar el movimiento, mantengan presionado los botones indicados y luego presionen el ■.

Backtrack: **L2 + R2**
Breaking You Off: **R1 + R2 + L1**.
Change Up: **L1 + R2**.
Cyclone: **L1 + L2 + R1**.
Double Cross: **L1 + L2 + R2**.
Downshift: **L2 + R1**.
Off The Chain: **L1 + R1**.
Slip 'n' Slide: **L2 + R1 + R2**.
Streetwise: **L1 + L2**.

Dunking: Para realizar el movimiento mantengan presionado los botones indicados y luego presionen el ● .



Around The World: **L1 + R1 + R2**.
Backbreaker: **L2 + R2**.
Dinner's Served (Asegurate de estar mirando al aro dentro de la linea de tiros libres): **L1 + L2 + R1+ R2**.
Dominator: **L1 + L2**.
Dunkalicious: **L1 + L2 + R2**.
Groundshaker: **R1 + R2**.
Hammerdown: **L1 + R1**.
Highrise: **L1 + R2**.
Put It Home (Estando cerca del aro y sin moverse): **L1 + L2 + R1 + R2**.
Special Delivery: **L1 + L2 + R1**.
Superfly: **L2 + R1 + R2**.
Wake Up Call: **L2 + R1**.

PSX FINAL FANTASY CHRONICLES

RESETEAR LA PARTIDA

Mantengan presionado **L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start** para volver al menú principal.

PS2 WACKY RACES

TODAS LAS PISTAS

Seleccionen la opción **Cheats** en el menú principal y entren **CHIMPGIVEAWAY** como código. Luego actívenlo en la pantalla **CODE COLLECTION**.



TODOS LOS AUTOS

Seleccionen la opción **Cheats** en el menú principal y entren **MONKEYSPOILERS** como código. Luego actívenlo en la pantalla **CODE COLLECTION**.

TODOS LOS 'GADGETS'

Seleccionen la opción **Cheats** en el menú principal y entren **GADGETDEAROUT** como código. Luego actívenlo en la pantalla **CODE COLLECTION**.

MODO KID

Seleccionen la opción **Cheats** en el menú principal y entren **THOSEWACKYKIDS** como código. Luego actívenlo en la pantalla **CODE COLLECTION**.

PSX DIGIMON WORLD: DIGITAL CARD BATTLE

CONSEGUIR HP FEVER

Al comenzar a jugar, eligan a Armadillomon como compañero. Cuando tengan el Digi-Egg de conocimiento y tengan la HP Boost +100 Digi-Part, curá a Digmon por 200 HP para conseguir HP Fever (1110).

PS2 ATV OFFROAD FURY

■ TODAS LAS PISTAS
Seleccionen el modo Pro-Career y entren **WHATEXIT** como nombre.

■ TODOS LOS ATV
Seleccionen el modo **PRO-CAREER** y entren **CHACHING** como nombre.

■ MODO EXPERTO
Seleccionen el modo **PRO-CAREER** y entren **ALLOUTAI** como nombre. Si lo hicieron correctamente el juego volverá a la pantalla de ingresar nombre.

■ 1000CC QUAD ATV
Completen exitosamente el modo **PRO-CAREER**.



GBA GT ADVANCE

■ TODAS LAS PISTAS
En la pantalla del **Start** mantengan presionado **L + R** y luego presionen ↑ y → + **B**. Si lo entraron correctamente se escucharán un sonido.

■ TODOS LOS AUTOS
En la pantalla del **Start** mantengan presionado **L + R** y luego presionen ↑ y ← + **B**. Si lo entraron correctamente se escucharán un sonido.

■ TODAS LAS MODIFICACIONES
En la pantalla del **Start** mantengan presionado **L + R** y luego presionen ↓ y → + **B**. Si lo entraron correctamente se escucharán un sonido.

PS2 MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

Tomá un poco de aire, mantené presionando el botón **TRICK** y luego presioná los siguientes:

Bar Hop: ▲ (x2).
Can Can: ■ (x2).
Cat Nac: ✖, ● (x2).
Catwalk: ■, ▲.
Cliff Hanger: ●, ▲.
Coffin: ▲, ●.
Cordova: ●, ▲ (x2).
Disco Can: ■ (x3).
Heart Attack: ✖, ▲.
Heel Clicker: ▲.
Helicopter: ✖, ▲ (x2).
Indian Air: ✖.
Kiss Of Death: ● (x2).
La-Z-Boy: ●, ✖.
McMetz: Press ▲ (x3).
Mulisha Air: ✖, ■.
Nac Nac: ■.
No Hander: ●.
Nothing: ●, ■.
Pendulum: ■, ●.
Rocket Air: ✖, ●.
Rodeo Air: ▲, ✖.
Saran Wrap: ▲, ■.
Seat Grab: ✖ (x2).
Superman Indian: ✖ (x3).
Switchblade: ■, ✖.



PS2 MLB 2002

■ SUPER JUGADOR
Ingresen **SCOOT MURRAY** como nombre en la pantalla de creación de jugadores.
El jugador podrá marcar Homeruns de 606 pies; un número más que considerable.

PS2 STAR WARS: SUPER BOMBAD SQUAD

■ CAMBIAR EL IDIOMA A ESPAÑOL

En el menú principal presionen **Select** (X3), **R1**. Si lo ingresaron correctamente un mensaje aparecerá.

■ DEATH STAR

En el menú principal presionen **R1** (x4), ↑, ←.

■ HABILITAR EL CIRCUITO GALAXY

Terminen entre los tres primeros en todas las pistas.

■ MODO ESPEJO:

Ganen la medalla dorada con cualquier personaje en el circuito **GALAXY** para habilitar la opción de correr en todas las pistas girando en sentido contrario.

■ MANEJAR UN AAT BATTLE TANK

En el menú principal presionen ●, ▲, ■, ●, ▲, ■.

■ BOOSTS INFINITOS

En el menú principal presionen **L1**, **R2**, **L1**, **R2**, ■, **Select**. Si lo ingresaron correctamente un mensaje aparecerá.

PSX SPEC OPS: RANGER ELITE

■ INVENCIBLE

Ingresen **ROCKSTAR** como nombre, pongan pausa, y habiliten la opción **INVULNERABILITY**.



PS2 WAR JETZ

■ TODOS LOS TRUCOS Y NIVELES HABILITADOS

Ingresen **SPRLZY** como código.

■ TODOS LOS TRUCOS HABILITADOS

Ingresen **TWLVCHTS** como código.

■ ELEGIR NIVEL

Ingresen **JMPTT** como código.

■ INVENCIBLE

Ingresen **DNGDM** como código.

■ SUPER ARMADURA:

Ingresen **MRRMR** como código.

■ JETS RÁPIDOS

Ingresen **ZPPY** como código.

■ ARMAS GRANDES

Ingresen **HMMR** como código.

■ ARMAS ENORMES

Ingresen **QD** como código.

■ DISPARO RÁPIDO

Ingresen 'FRHS' como código.

■ DISPARO DOBLE:

Ingresen 'NDBMBS' como código.

■ MODO 'TOP GUN'

Ingresen **DH** como código.

■ MODO FANTASMA:

Ingresen **SNKY** como código.

■ SUMAR 10 BUX

Ingresen **WNNNGS** como código.

■ NIVEL DE ARMAS 3

Ingresen **PYRS** como código.

■ VICTORIA INSTANTÁNEA

Ingresen **SMSHNG** como código.

■ HABILITAR TODAS LAS FMV

Ingresen **GRTD** como código.

GBA

RAYMAN ADVANCE

Pongan pausa y presionen los botones indicados para activar el truco deseado:

■ **SELECCIONAR NIVEL**
↑, ←, →, ↓, →, L.

■ **99 VIDAS**
←, →, ↓, ←, R.

■ **INVENCIBLE**
→, ↑, →, ←, →, R.

■ **TODOS LOS PODERES**
↓, ←, →, ←, ↑, L.

■ **TODOS LOS ÍTEMS**
R, ↑, ←, →, ←, L.

■ **RELLENAR ENERGÍA**
L, ↓, ←, ↑, ↓, R.

■ **TODOS LOS PODERES**
↓, ←, →, ←, ↑, L.

■ **CONTINUACIONES INFINITAS**
En la pantalla posterior a **NO LIVES** o **CONTINUES ARE REMAINING** presionen ↑, ↓, →, ←, **Start** para continuar sin usar un **CONTINUE**.

PS2

EXTERMINATION

Códigos para GameShark:

Codigo Maestro (activar antes)	EC8D3170 1445DC6C
Energia infinita	4C188B7E 145625DD
	4C1887F6 145625DD
0% Infección	4C1887FE 1456E7A5
	4C188B82 1456E7A5
Bateria infinita	3C188FD6 1456E7D5
	3C188FDB 1456E7D5
MTS Vaccine Infinitos	3C188FAC 1456E788
Recovery Unit A Infinitos	3C188FA6 1456E788
Recovery Unit B Infinitos	3C188FA7 1456E788
Booster Type A Infinitos	3C188FAD 1456E788
Booster Type B Infinitos	3C188FAA 1456E788
Municion Shotgun Infinita	4C188FD0 1456089C
Municion Machinegun Infinita	4C188FDC 1456089C
Granadas Infinitas	4C188FCE 1456089C
Rockets infinitos	4C188FD8 1456089C



PS2

BLOODY ROAR 3

■ **JUGAR COMO KOHRYU**
Jueguen el modo arcade hasta enfrentar a Kohryu en la pelea 5. Gánenle para habilitarlo como personaje jugable.

■ **JUGAR COMO URANUS**
Jueguen el modo arcade y ganenle a Xion sin usar un continues hasta ese punto. Ganenle Uranus para habilitarla como personaje jugable.

■ **MODO SIN BLOQUEO**
Obtengan primer puesto en modo arcade para habilitar el modo Sin Bloqueo.

■ **MODO EXPERT**
Completen el modo modo arcade sin continuar para habilitar la dificultad **HARD**.

■ **MODO ONE-HIT KNOCKDOWN**
Obtengan el primer puesto en el modo sudden death para habilitar el modo **ONE-HIT KNOCKDOWN**.

■ **MODO HIGH SPEED**
Ganen 100 peleas en el modo survival con un personaje para habilitar el modo **HIGH SPEED**.

PS2 KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

■ JUGAR COMO MOMETSUTO
Completen el juego para habilitar a Mometsuto y jugar con éste.

■ NIVELES EXTRA
Recolecten las 6 estrellas de cada nivel para obtener un muñeco. Un nivel extra se habilitará luego de acumular 8 y 16 muñecas.

■ TEST DE MUSICA
Completen cada nivel de bonus para habilitar sonidos en la opción **MUSIC BOX**.

■ BATALLA DE BOSSES
Completen los niveles fairground para habilitar una nueva área que les permitirá pelear con Jefes que ya ha luchado.

■ GALERIA DE FOTOS
Completen los niveles **FAIRGROUND** para habilitar una opción de Galería de fotos.

Códigos para GameShark

Código Maestro (activar antes)	EC8DB168 1426F134
Vidas Infinitas	3CA1EB80 1456E788
Energia infinita	3CA1EB78 1456E7A3
Aire infinito	4CA1EB9E 1456F025
Momett Doll Bells	3CAA3CA0 1456E7A3
Todas las Gemas en el nivel Sea Of Tears	3CA488B9 1456E70C
Todas las Gemas en el nivel La-Loosha	3CA488B6 1456E70C
Todas las Gemas en el nivel Joilant Fun Park	3CA488B7 1456E70C
Todas las Gemas en el nivel Jungle Slider	3CA488BC 1456E70C
Todas las Gemas en el nivel Underground Factory	3CA488BD 1456E70C
Todas las Gemas en el nivel Volk City	3CA488BA 1456E70C
Todas las Gemas en el nivel Volkan Inferno	3CA488BB 1456E70C
Todas las Gemas en el nivel Ishras Ark	3CA488C0 1456E70C
Todas las Gemas en el nivel Chamber O'Fun	3CA488C9 1456E70C
Todas las Gemas enMts. Of Mira-Mira	3CA488C1 1456E70C
Todas las Gemas en Maze Of Memories	3CA488BE 1456E70C

PS2 CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

■ TODAS LAS PISTAS
En el menú de trucos, presionen **R1**, ▲, ✖(x2), **R2**, **L1** para habilitar la opción **TODAS LAS PISTAS**.

■ TODOS LOS COCHES
En el menú de trucos, presionen ▲, ✖, ▲, ■, **L2**, ▲ para habilitar la opción **TODOS LOS COCHES**.

■ COCHE DE LA MUERTE
En el menú de trucos, presionen **L1**, ■, **R1**, **R2**, **L2**, **L1** para habilitar la opción **COCHE DE LA MUERTE**.

■ COCHES DE LA MUERTE - OPONENTES
En el menú de trucos, presionen **L2**, ■, **L1**, **R2**, **R2**, ✖ para habilitar la opción **COCHES DE LA MUERTE** para los oponentes.

■ PARED DE LA MUERTE
En el menú de trucos, presionen ✖, ■, **R2**, ▲, **R1**, **R2** para habilitar la opción **PARED DE LA MUERTE**.

■ NIEBLA
En el menú de trucos, presionen **R2**, **R1**, ✖, ■(x2), ● para habilitar la opción **NIEBLA**.

■ MODO CABEZONES
En el menú de trucos, presionen ▲, ■(x2), **L2**, **L1**, **R2** para habilitar la opcion **MODO CABEZONES**.

■ TODAS LAS SECUENCIAS FMV
En el menú de trucos, presionen **L1**, ●, **R2**, ✖, **L2**, Triangle para habilitar la opción **TODAS LAS SECUENCIAS FMV**.

■ PILOTOS Y COCHES OCULTOS
En la pantalla de selección de pilotos, presionen **R1** para obtener más pilotos (que son los que hicieron el juego) o **L1** para conseguir más coches (Hotrod, Soapbox, etc.).

■ CONTINUES INFINITOS
Completen el modo **SEASON** para habilitar la opción de Continues Infinitos en el menú de trucos.

■ SALTAR
Completen el modo **LAST MAN STANDING** para habilitar la opción **SALTAR** en el menú de trucos.

GAME CHARTS

RANKING DE POSICIONES Y LOS DESTACADOS DEL MES

PLAYSTATION

ESTE MES		MES ANTERIOR
1	J. L. WINNING ELEVEN 2001	-
2	ISS PRO EVOLUTION 2	1
3	ATLANTIS: THE LOST EMPIRE	3
4	FINAL FANTASY CHRONICLES	4
5	ALONE IN THE DARK: T.N.N.	2

PLAYSTATION 2

ESTE MES		MES ANTERIOR
1	TWISTED METAL: BLACK	-
2	RED FACTION	-
3	NBA STREET	-
4	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	-
5	WORLD SOCCER: WES	1

DREAMCAST

ESTE MES		MES ANTERIOR
1	HEAVY METAL: GEOMATRIX	-
2	SONIC ADVENTURE 2	-
3	GUILTY GEAR X	1
4	PHANTASY STAR ONLINE	2
5	CRAZY TAXI 2	3

GAME BOY

ESTE MES		MES ANTERIOR
1	GT ADVANCE	1
2	RAYMAN ADVANCE	2
3	SUPER MARIO ADVANCE	3
4	CASTELVANIA: C. THE MOON	4
5	MARIO KART	-

LOS DESTACADOS

1 FINAL FANTASY CHRONICLES — PSX



El más reciente Final Fantasy reúne dos de las leyendas del género, nada menos que Final Fantasy IV y Chrono Trigger, juegazos que nadie que sea fana de estas sagas puede dejar pasar.

2	GRAN TURISMO 3 A-SPEC	PS2
3	WINNING ELEVEN 5	PS2
4	HEAVY METAL GEOMATRIX	DC
5	SONIC ADVENTURE 2	DC
6	ATLANTIS: THE LOST EMPIRE	PSX
7	ALONE IN THE DARK: T.N.N.	DC
8	TWISTED METAL: BLACK	PS2
9	GT ADVANCE	GBA
10	RAYMAN ADVANCE	GBA

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



03- Syphon Filter 2

Soluciones: Galerians - Deception III • Póster Doble: Shenmue • Trucos: Rollcage Stage II - Urban Chaos

04- MediEvil II

Soluciones: Final Fantasy VII • Guía: Pokemon Stadium Trucos: NASCAR Rumble - NBA Shootout 2000

05- The Legend of Dragoon

Soluciones: Wild Arms 2 - Legend of Mana - Resident Evil • Póster Doble: Space Channel 5

06- Mortal Kombat Special Forces

Soluciones: Wild Arms 2 (2da. parte) - Dracula Resurrection - The Legend of Dragoon (2da. parte)

07- Chrono Cross

Soluciones: Wild Arms Second Ignition - Cover Ops Nuclear Dawn • Guía: Front Mission 3

08- CAPCOM vs SNK

Soluciones: Chrono Cross (2da. parte) - Parasite Eve 2 • Trucos

09- Tomb Raider Chronicles

Soluciones: Dino Crisis 2 - Countdown Vampires • Guía: Los 9 finales de Chrono Cross • Póster

10- Final Fantasy IX

Soluciones: The Road to El Dorado • The World is not Enough • Trucos: El ABC de la Dreamcast (1)

11- Shenmue

Soluciones: Final Fantasy IX (2da. parte) - Evil Dead: Hail to the King • Trucos: El ABC de la Dreamcast (2)

12- Fear Effect 2: Retro Helix

Soluciones: Skies of Arcadia - Final Fantasy IX (Ultima parte) • Trucos: Conquer's Bad Fur Day - Digimon W.

13- Digimon World 2

Soluciones: Skies of Arcadia (2da. parte) • Guías: Driver 2 - Phantasy Star Online • Trucos: ¡bocha!

14- Tomb Raider: ¡The Movie!

Soluciones: Alone in the Dark T.N.N. • Digimon World (2da Parte) - y los mejores trucos!

15- Atlantis: The Lost Empire

Soluciones: Final Fantasy Chronicles: Final Fantasy IV World Scariest Police Chase y todos los trucos

PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Next Level Extra**.

A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de lunes a viernes de 12 a 18 horas.

2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasnle@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level Extra.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA.

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

Recargos para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 + ($2,90 x revista)
Hasta 8 ejemplares	$6 + ($2,90 x revista)
Hasta 12 ejemplares	$8 + ($2,90 x revista)

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS